SVERIGES STÖRSTA SPELTIDNING

SUPER PLAY

JAN
1999
Pris 39:-

PLAYSTATION • NINTENDO 64 • SATURN • GAME BOY • DREAMCAST • SUPER NES • ARKAD

METAL GEAR SOLID
Konamis spionthriller

SOUTH PARK
Kultserien blir spel

VIRTUA FIGHTER 3TB
Sega slår tillbaka

FINAL FANTASY VIII
Vi har spelat 1999 års största äventyr

RECENSIONER: Parasite Eve • Wipeout 64 • TOCA 2 • Tales of Destiny • Rush 2
Top Gear Overdrive • Centre Court Tennis • Pocket Bomberman • Actua Soccer 3
FÖRSPEL: Smash Brothers • Perfect Dark • Cyberorg • Flight Shooting • Kensai
Star Wars: Rogue Squadron • Ace Combat 3 • GT World Tour • Samurai Shodown

TIDSAM 0669-01
01
7 388066 903903

I Crash Bandicoot 3 måste du än en gång ta upp kampen mot Dr Neo Cortex. Det är nu möjligt att resa tillbaka i tiden och Crash hamnar bland dinosaurierna. Man kan också spela som hans syster Coco. Och äntligen finns möjligheten att dyka ner under vattnet.

www.playstation-europe.com/crash3

Efter tre års väntan kom äntligen *Legend of Zelda: Ocarina of Time* hit den 11 december. Men mitt i all spelyra och försäljningsrekord insåg många att spelet lämnade ett tomrum efter sig. För även om vi kommer att fortsätta att spela det i många år framöver är det inte längre ett spel att se fram emot och längta efter.

Men det finns faktiskt ett liv efter *Zelda*. 1999 ser ut att bli ett precis lika bra år som 1998. Under de kommande tolv månaderna ska Sega lansera Dreamcast, Sony utannonsera PlayStation 2 och VM Labs börja producera konsolvärldens senaste nykomling Nuon. Samtidigt har Nintendos VD Hiroshi Yamauchi börjat prata om modem, nätverk och företagets planer på att skapa en helt ny underhållningsmarknad. I nästa nummer berättar vi allt om nästa generations konsolkrig och avslöjar de fyra företagens strategier.

Fast det där vi brukar säga om att ingen konsol är bättre än spelen som finns till den, gäller ju fortfarande. Så redan i det här numret skriver vi om *Metal Gear Solid*, *Perfect Dark*, *Final Fantasy VIII* och *Virtua Fighter 3tb*, som är fyra bra skäl till att behålla sin gamla spelkonsol eller köpa en ny. Och det är förhoppningsvis bara början. Vad som väntar på Tokyo Game Show, E3 och ECTS är fortfarande hemligt. Men vi kan avslöja att det blir någonting stort. Framtiden är på väg.

Tobias Bjarneby, chefredaktör

SUPER PLAY

Utkommer med
12 nummer per år

UTGIVARE:
Atlantic Förlags AB

REDAKTION:
Tobias Bjarneby
Chefredaktör
Martin Johansson
Redaktör
Micke Welchbrodt
Skribent
Anna Clason
Lena Laurén
Formgivare
Louise Bååth
Bildhantering
Lovisa Lundström
Korrektur

FRILANSSKRIBENTER:
John Carling
Daniel Grigorov
Mats Lundgren
Lovisa Lundström

ANSVARIG UTGIVARE:
Jonas Svensson

VERKSTÄLLANDE DIREKTÖR:
Mikael All

Redaktionen ansvarar ej
för icke beställt material
och svarar absolut inte på
spelfrågor per telefon.
Men skriv eller faxa gärna.

SPELFRÅGOR:
Nintendo, tel: 0300 - 721 00
Sega, tel: 08 - 600 51 71
Sony, tel: 0719 - 310 311
(5 kr./samtal)

ANNONSBOKNING:
Medströms Dataförlag
Patrik Rehn
tel: 08 - 692 01 34
Per Karlsson
tel: 0470 - 70 31 12

PRENUMERATION:
Helår (12 nr): 399:–
Beställning dygnet runt:
08 - 672 03 33
Övriga ärenden:
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
tel: 08 - 652 84 00

RIP:
Graphic Xpress

TRYCK:
Alprint Rahola, Finland

Tidningens innehåll är © 1999 Atlantic Förlags AB. All rights reserved. All trademarks and copyrights are recognized.

ATLANTIC FÖRLAGS AB

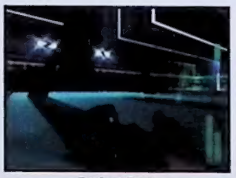
Box 12550, 102 29 Stockholm
Tel: 08 - 692 29 00
Fax: 08 - 653 50 00
E-post:
splay@atlantic.medstroms.se
Internet:
www.atlantic.medstroms.se/splay

TS TS-kontrollerad upplaga
27 809 ex. (2:a halvåret 1997)

Virtua Fighter 3tb ___32

South Park_____36

Förspel _____14

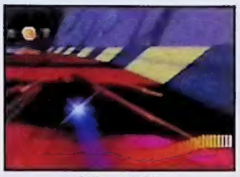

Perfect Dark

Smash Brothers

GT World Tour

Flight Shooting

Recensioner___39


Wipeout 64

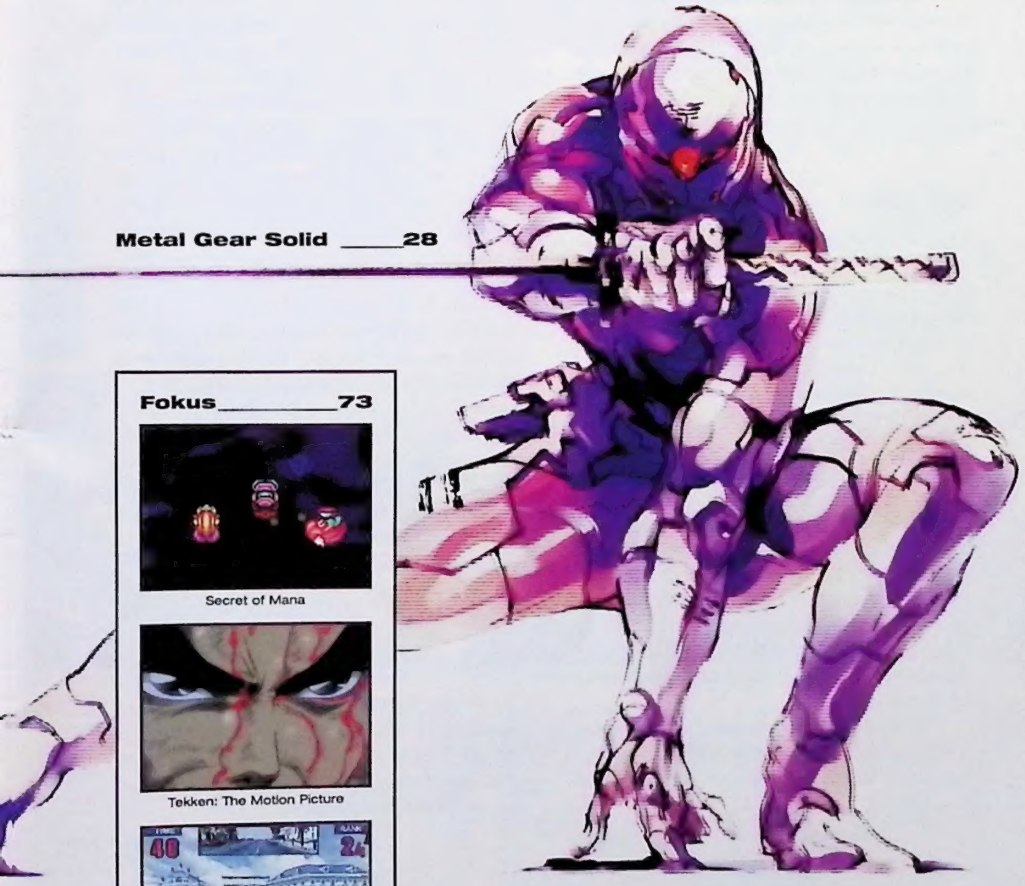
TOCA 2

XG2

Tales of Destiny

Parasite Eve

Square _____20



Metal Gear Solid ____28

Fokus _____73

Secret of Mana

Tekken: The Motion Picture

Thrill Drive

INNEHÅLL SUPER PLAY 35

Hype _____ ***10***

Dreamcast släppt i Japan • Modem till Nintendo 64 • PocketStation försenad • Zelda slår rekord • *Final Fantasy VI* till PlayStation

Förspel _____ ***14***

Perfect Dark • *Star Wars: Rogue Squadron* • *Kensai* • *Flight Shooting* • *Pop 'n' Music* • *Ace Combat 3: Electrosphere* • *Monkey Hero* • *Duke Nukem: Zero Hour* • *Cyberorg* • *Smash Brothers*

Square _____ ***20***

Vi besöker företaget bakom *Final Fantasy*-serien.

Final Fantasy VIII _____ ***24***

Världens mest efterlängtade PlayStation-spel.

Metal Gear Solid _____ ***28***

Konamis spionthriller.

Virtua Fighter 3tb _____ ***32***

Sega slår tillbaka.

South Park _____ ***36***

Vidriga seriehjältar blir spel.

Fokus _____ ***73***

Vi minns *Secret of Mana* • *Zelda*-hjälp på Internet • *Tekken* som anime • Segas senaste arkadspel • Klassisk Square-musik

Tävling: Lara C. _____ ***81***

Vinn exklusiva Lara-prylar.

Tävling: Game Boy Color _____ ***85***

Vinn Nintendos senaste konsol.

RECENSIONER

NINTENDO 64

Centre Court Tennis _____ 60
Glover _____ 66
Rush 2: Extreme Racing USA _____ 63
Top Gear Overdrive _____ 64
Wipeout 64 _____ 40
XG2 _____ 46

GAME BOY

Game & Watch Gallery 2 _____ 48
Pocket Bomberman _____ 49

PLAYSTATION

Actua Soccer 3 _____ 69
Asteroids _____ 67
Beast Wars _____ 71
Mega Man X4 _____ 58
Parasite Eve _____ 42
Pocket Fighter _____ 59
Rogue Trip _____ 62
Small Soldiers _____ 70
TOCA 2: Touring Cars _____ 44
Tales of Destiny _____ 56
X Games Pro Boarder _____ 68

VARJE MÅNAD

Post _____ 6
Aktuella releaser _____ 38
Topplistor _____ 80
Tips _____ 82
Gamla nummer _____ 86
Spelguiden _____ 87
Frågor & Svar _____ 88
Nästa nummer _____ 91

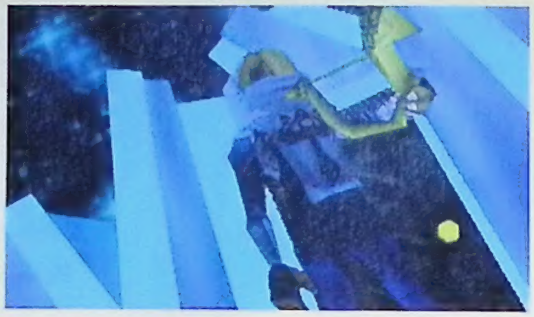
Post

Post är vår brevsida dit vi vill att du skickar dina åsikter. De kan handla om vad som helst som har med TV-spel att göra. Har du någonting som du vill dela med dig av är du väldigt välkommen att skriva till **Post, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,** eller skicka e-post till **splay@atlantic.medstroms.se.**
Vanliga brevfrågor besvaras på Frågor & Svar-sidorna i slutet av tidningen.

Inte perfekt

Jag förstår mig inte riktigt på hur ni resonerade när ni gav *Zelda* 100 av 100 i betyg. Ni påstår alltså att det aldrig kommer något bättre spel? Anser ni också att det har perfekt grafik? Har ni inte sett spel som *Half-life* och *Unreal* till PC eller? Okej, det är säkert ett bra spel men det är inte perfekt. När ni är nära att gå i konkurs kan ni få ge ett spel 100 i betyg men inte innan. Eller ni kanske har planerat att sluta ge ut tidningen?

Micke



"Ni påstår alltså att det aldrig kommer något bättre spel än Zelda? Anser ni också att det har perfekt grafik? Har ni inte sett spel som Half-life och Unreal till PC eller?"

Tänk er för

I decembernumret av Super PLAY gav ni *Legend of Zelda: Ocarina of Time* 100 i betyg i alla kategorier, men ni måste ha gjort något fel eftersom spelet säkert har något som inte är helt perfekt. Jag vet att ni ger högre betyg till spelet eftersom det är producerat av Nintendo, för ni har ju dem som era stora favoriter. Jag som själv har spelat spelet ett bra tag tycker att det kanske är bättre än *Final Fantasy VII*, men inte en hundring. Okej med 98 men inte 100.

Musiken i spelet är en kopia av musiken i *Legend of Zelda: A Link to the Past* till Super NES. Utmaningen är säkert inte heller värd 100 eftersom det finns spel som är mycket svårare. En kompis till mig har till exempel redan klarat det och det tog ungefär 40 timmar. *Final Fantasy VII* tog ungefär 50 timmar för honom att gå igenom.

Jag vill också säga att jag älskar *Ocarina of Time*, men inte så mycket så att jag tycker det är värt 100. Tänk på vad ni skriver.

Nino

Vi trodde att vi förklarade och motiverade vårt betyg tillräckligt i förra numret, men tydligen inte. Grafik handlar inte bara om teknik, och utmaning är inte synonymt med svårighetsgrad. Dessutom jämför vi självklart inte de spel vi recenserar idag med spel som kommer om tio år.

Hur snyggt ett spel är beror framför allt på hur väldesignade och smakfulla karaktärerna och omgivningarna är, även om *Ocarina of Time* även rent tekniskt är det mest avancerade konsolspelet hittills.

Hur utmanande ett spel är beror framför allt på hur roligt det är att spela under en lång period och hur många gånger man vill spela om det. Det finns spel som tar 100 timmar att klara bara för att spelkontrollen är helt värdelös, men de får givetvis inte bra betyg i kategorin utmaning.

Vi tänkte igenom vad vi skrev om *Ocarina of Time* både länge och väl. Och vi står fast vid att det är världens bästa TV-spel och helt perfekt med dagens mått mätt. Och därmed väl värt betyget 100.

SP

Sex säljer

Angående debatten om spelhjältinnor och pojkdrömmar har jag bara en sak att säga – sluta tjafsa. Sex säljer och har sålt i alla tider så varför skulle TV-spelsbranschen vara annorlunda? Det hela handlar om att tillmötesgå kundens krav och när målgruppen råkar bestå av en klar majoritet tonårspojkar så hänvisar man till studsande bröst och annat godis. Det har inget att göra med manliga japaners snedvridna sinnen utan det är, som alltid, en fråga om pengar. Har man ingen bra story, men vill sälja ändå drämmer man till med lite svällande former. Detta är givetvis beklagligt, men som TV-spelande tjej tycker jag inte att det är något att hetsa upp sig över. Dessutom har vi tjejer gott om snygga killar att dregla över (förutsatt att man kan dregla över spelkaraktärer). Hwoarang, Jin, Link, Alucard och Sephiroth för att nämna några.

TV-spel är en verklighetsflykt och inget man ska skapa ideal efter och är man för pantad för att inse det ska man inte spela över huvud taget.

Samus Aran

Felet med EA-fotbollsspelen

FIFA '99 är och förblir en pinsam besvikelse. Electronic Arts fotbollsspel har alltid varit för enkla att vinna och de har försökt att göra någonting åt det. På fel sätt. Datormotståndet har förbättrats, vilket i sig inte är dåligt. Men istället för att göra serien mer realistisk så gör Electronic Arts tvärtemot. Datorn har blivit onaturligt skicklig på att passa och på att göra mål. Oavsett om man har en dyr eller billig målvakt rullar bollen ändå in. Allt är kaos och man lär sig snabbt när datorn ska göra mål. När man spelar på världsklass och behärskar hela spelet blir man oerhört irriterad. Det finns ingen som helst logik i datorns tänkande. Datorn tröttnar aldrig, missar aldrig och spelar uppenbarligen aldrig oschysst. Årets bug är nämligen att man aldrig får frisparkar.

Och vad hände med det där att hålla bollen? Mycket tid av en riktig match handlar om maskning och att få tiden att gå. Där har Electronic Arts kommit av sig totalt. I *FIFA '99* handlar det bara om ett evinnerligt målgörande. Fullkomligt orealistiskt om man kan fotboll.

När *Road to World Cup* släpptes kändes det som om fotbollsspelen var på rätt väg. Men snabbt upptäckte man att vinna med 10–0 på världsklassnivå var superlätt. Hur svårt kan det vara att vinna när datorn bara skjuter iväg bollen istället för att anfalla? När *World Cup '98* sedan släpptes blev man glad att de hade gjort något åt problemet. Då blev det genast svårare att besegra motståndaren. Det var positivt med strategisystem som gjorde det verkligare, men även här fanns det fel. Det var fortfarande för lätt att vinna. Målvakten räddade nästan aldrig om datorn kom fri. Siffrorna flög iväg till 8–1 även vid val av två minuters halvlekar. Tänk bara vad resultatet skulle bli vid 90 minuter! Det som var tjusningen med *World Cup '98* var att det fanns en möjlighet att spela ett bra försvarsspel Och att faktiskt kunna hålla nollan. När *FIFA '99* släpptes förväntade man sig en förbättring av det systemet. Men inte det inte. Det enda positiva är att man i de extremt sega menyerna kan stänga av de tråkiga videosekvenserna som man bara vill se en gång.

David M

Mindre PlayStation

Så kanske ni kunde ta och minska PlayStation-materialet i tidningen avsevärt, med tanke på att det finns en PlayStation-tidning. Jag vet att det finns tillräckligt med annat material, för jag har kollat releaselistorna.

D

Super PLAY är och förblir en oberoende multiformatstidning, hur många andra TV-spelstidningar som än startas.

SP

TVSPELOTEKET

POSTORDER

KÖPER-BYTER-SÄLJER NYA OCH BEG TV/DATORSPEL
ÖPPET MÅN-TOR 10-19. FRE 10-18. LÖR 10-15
TEL: 090-13 56 00. STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ.
FAX: 090-13 51 00. E-MAIL: order@tvspeloteket.com

PlayStation

NINTENDO 64

Devil Dice Ring
Här kommer ännu en höjdartitel som absolut inte får missas. Känn på magiken bakom tärningarna - ett måste!

Mega Man Legends 499:-
Mega man är hjälten som har vant sig stjärna i fler spel än någon annan spelkaraktär. Mega Man Legends är det senaste i rader. Denna gång befinner sig Mega Man i en 3-D värld istället för sin vanliga 2-D miljö. Spelet är bland det snyggaste som gjorts till Playstation. Legenden är tillbaka i ett 3-D plattformsäventyr som inte får missas.

MÅNADENS SPEL:

WILD ... MS

Äntligen kom... Arms erbjude... lines samt up... ningsfull mus... sig du är fanati...

...gtade RPG från SCEI till Europa. Wild ...aktärer, magiska krafter, alternativa story- ...s med mycket välarbetad grafik och stäm- ...ett måste för alla Playstationspelare, vare ...ller inte.

PRIS: 399:-

Mega Man X4 499:-
Kritikerna har enats. Det här spelet är det absolut bästa i hela Mega Man-serien. Mega Man X4 bevisar återigen att Playstation har en enorm kapacitet även i två dimensionella spel som detta. Capcom har lagt ner väldigt mycket arbete på grafiken och slutresultatet är otroligt

Crash Bandicoot 429:-
Crash är tillbaka för sitt största och bästa äventyr någonsin. Än en gång slungas spelaren in i ett otroligt 3-D äventyr. Spelet tar vid där del två slutade, men mycket har hänt spel och grafikmässigt sen sist. Den underbara 3D grafik som lansen är vana vid har nu blivit ännu snyggare och mer detaljrik.

PlayStation + Dual Shock
Basenhet inkl Demo CD, Original Dualshock handkontroll, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P- kort (värde 150:-)
PRIS: 1295:-

PlayStation Spel Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, strömkabel, 2 års garanti och V.I.P. kort (värde 150:-) + Spelet Alundra.
PRIS: 1495:-
Du sparar 249:-

PlayStation XL Pack
Basenhet inkl Demo CD, 1 st Original Dual Shock handkontroller, Scartkabel, Strömkabel, 2 års garanti och V.I.P.-kort (värde 150:-) + Spelen Alundra + Vigilante 8 + Playstation väska.
PRIS: 1795:-
Du sparar 547:-

PRISGARANTI

TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

Tips! Köp till extra Dualshockkontroll + minneskort á 398:-

RÄNTEFRI AVBETALNING! SE INFORUTAN!

Knockout Kings '99 429:-

EA SPORTS(tm) presenterar Knockout Kings. Spela som eller spela emot någon av världens största boxningshjältar t ex Evander Holyfield, Lennox Lewis, Sugar Ray Leonard eller Muhammed Ali. Du kan också skapa din egen boxare att göra karriär med. EA SPORTS(tm) kåver upp i ringen med 38 av världens största boxare genom tiderna där alla återges med sina respektive stilar och rörelser. Riktiga slag, riktiga rörelser, riktiga arenor, riktiga knockouts!

Tiger Woods '99 429:-

EA SPORTS nya interaktiva golfspel, Tiger Woods 99, ger dig möjlighet att spela som Tiger Woods eller emot honom. Produkten ger dig vad du vill ha; Tiger, Pebble Beach, exklusiva PGA TOUR banor och nio PGA Tour spelare (inklusive Tiger) som; Mark O'Meara (1998 Masters Champion), Brad Faxon och Davis Love III (1997 PGA Champion). Enastående 3D acceleration ger dig den snabbaste och mest tekniskt avancerade interaktiva golfspelet på marknaden. Tiger Woods 99, det enda golfspelet som räknas!

NYHETER!

Asterix	499:-
Asteroids	399:-
Crach Bandicoot 3	429:-
Hugo	399:-
Knock out Kings '99	429:-
Libero Grande	399:-
Mega Man Legends	499:-
Mega Man X4	499:-
Pool Shark	399:-
Pro 18-World tour Golf	469:-
Streak	449:-
The Golf Pro	449:-
Tiger Woods '99	429:-
Wild arms	399:-

ORDINARIE SPEL:

24 TIMMARS LEVERANS!

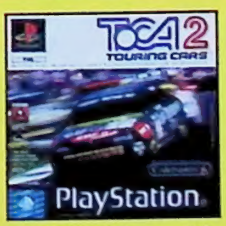
COOL BOARDERS 3..399:-

VICTORY BOXING.....449:-

ABES EXODIUS.....449:-

LIBERO GRANDE.....399:-

Fifa '99 .....449:-



TOCA RACING 2 .....449:-

APOCALYPSE.....449:-

Abes Exodius	449:-
Actua Golf 3	399:-
Actua Tennis	399:-
Alundra	449:-
Apocalypse	449:-
Asterix	499:-
Asteroid	399:-
Azure dreams (RPG)	499:-
Blasto	399:-
Bomberman World	399:-
Breath of fire 3	449:-
Busta a grove	399:-
Colin Mc Rae Rally	449:-
Comand&Conquer Red alert reta.	449:-
Constructor	469:-
Cool boarders 3 + CD case	399:-
Crach bandicoot 3	429:-
Dead or Alive	399:-
Duke Nukem - Time To kill	449:-
Extreme Snow break	499:-
Fifa '99	449:-
Final Fantasy 7	469:-
Formula 1 '98	499:-
Future cop: LAPD 2000	429:-
Global Domination	499:-
Gran Turismo	449:-
Heart of Darkness	469:-
Hugo	399:-
ISS PRO '98	499:-
Knock Out Kings '99	429:-
Lemmings oh no mere Lemmings	359:-
Libero Grande	399:-
Madden NFL '99	429:-
Medievil + Cd-case	449:-
Mega Man Legends	499:-
Mega Man X4	499:-
Mortal Kombat 4	399:-
Moto Racer 2	449:-
Motorhead	449:-
Music	469:-
Nascar '99	429:-
NBA Live '99	429:-
Need for speed 3	399:-
NHL '99	449:-
Ninja	499:-
No one can stop Mr Domino	449:-
O.D.T	499:-
Parappa Rapper	349:-
Pocket fighters	499:-
Point blank m. Negcon 45 pistol	799:-
Point blank utan pistol	399:-
Pool Shark	399:-
Premier manager '98	399:-
Pro 18-World Tour Golf	469:-
Pro Pinball Big Race USA	449:-
Paybadeck	499:-
Resident evil 2	399:-
Rival Schools	499:-
Road rash 3D	429:-
Roque trip	449:-
R-types Collection	499:-
Rush Down	479:-
Shadow Gunner	429:-
Small Soldiers	429:-
Spice World	249:-
Spyro + Cd case	429:-
Streak	449:-
Street fighter Collection	499:-
Tekken 3	449:-
Tenchu	449:-
Test Drive 4x4	429:-
Test Drive 5	429:-
The Fifth Elementh	399:-
The Golf pro	449:-
Tiger Wood's 99	429:-
Toca Touring Car 2	449:-
Tomb Raider 3	449:-
War games	429:-
Warhammer 2 - Dark Omen	429:-
Wayne Gretzky '98	469:-
Victory Boxing 2	449:-
Vigilante 8	449:-
Wild Arms	Ring !
World cup '98	299:-
X-men Vs Street fighter	499:-

BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 129:-

PSX-Handkontroll Standard 129:-

N64-Minneskort Standard 99:-

Saturn, F-kabel till NK 99:-

SNES, NK, kopia 179:-

GB, Action Light 149:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44. 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

Zelda 64 669:-
The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Nintendo och geniet Shigeru Miaymoto slår till igen. En enig kritikerkår lyfter spelet till skyarna. Vår tids mest älskade spelserie får nu en uppföljare som är något utöver det vanliga. Följ med till det magiska landet Hyrule och förbered dig på en unik spelupplevelse.

MÅNADENS SPEL:

WIPE OUT 64

Psygnosis första titel till Nintendo 64 är ett faktum. Med sin otroliga grafik och häpnadsväckande racing-känsla är spelet ett av de bästa i sin genre. 1-4 spelare kan deltaga i denna mycket originella titel. Snabbare än så här går det inte!

PRIS: 629:-

Star Wars: Rogue Squadron 629:-
Lukas Arts fantastiska saga tycks aldrig ta slut. Nu bjuder Nintendo på ett renodlat flygäventyr där du har möjligheten att manövrera alla de otroliga farkosterna från filmerna. Ett actionfyllt spel med kompromisslös grafik och spelkänslan kan bara bli rätt!

NYHETER:

- Star Wars: Rogue Squadron..... 629:-
- Duke Nukem Time To Kill..... Ring
- Rush 2 Extreme Racing USA..... Ring
- Charlys Blast Challenge..... Ring
- Gex 64..... Ring
- Penny Racers.....
- Ring
- Survivor Day One..... Ring

NINTENDO 64 - Mario Pack
inkl 1 handkontroll samt spelet Super Mario 64 **1295:-**

NINTENDO 64 - Golden Eye 007 Pack
inkl 1 handkontroll samt spelen Super Mario 64 + Golden Eye 007 **1495:-**

NINTENDO 64 - Mario Kart 64 Pack
inkl 1 handkontroll samt spelen Super Mario 64 + Mario Kart 64 **1495:-**

Tips! Köp till extra handkontroll + minneskort a´ 298:-

RÄNTEFRI AVBETALNING! SE INFORUTAN!

PRISGARANTI

TVSpeloteket-Prisgaranti innebär att om du hittar en identisk produkt billigare hos någon annan annonsör i denna tidskrift så sänker vi vårt pris på produkten så att det inte blir dyrare att handla hos oss !

- Gäller ej paketerbjudanden
- Gäller ej spel som måste köpas tillsammans med något annat.
- Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos annan annonsör
- Gäller endast dags dato.
- Gäller ej förbeställningar.
- För att priset skall sänkas måste detta påpekas vid inköpstillfället.

ORDINARIE SPEL:

Mission Impossible 599:-

NHL '99 629:-

F-Zero 549:-

1080 Snowboarding	599:-	F-zero X	549:-	San Francisco Ruch	599:-
Aero Fighter assault	629:-	Gex 64	Ring	Star Shot Space Circus	599:-
Air Boarder 64	549:-	Golden eye 007	549:-	Star Wars:Rogue Squadron	629:-
Banjoo Kazoole 3D	599:-	Gt 64 World Championship	579:-	Super Mario 64	449:-
Body Harvest	Ring	Holy Magic Century	629:-	Super Mario Kart 64	499:-
Bomberman Hero	549:-	Iggys Reckin Balls	499:-	Top Gear Overdrive	599:-
Buck Bumble	599:-	ISS 98	599:-	Turok 2	579:-
Bust a move 3	599:-	Knife Edge	549:-	Walalae C.C True Golf cl.	599:-
Centre Court Tennis	549:-	Lylat wars	499:-	Wave race	449:-
Charly´s Blast Challenge	Ring	Mission Impossible	599:-	Wcw/nwo revenge	629:-
Diddy Kong Racing	499:-	Mystical ninja	599:-	Wipe Out 64	629:-
Duke Nukem-Time to Kill	Ring	Nascar 99	629:-	Virtual Chess 3D	629:-
Extreme G2	599:-	NHL '99	629:-	V-rally edition 99	599:-
F:1 Pole Position	599:-	NHL Breakaway '99	629:-	Wwf War Zone	599:-
F:1 World Grand Prix	549:-	Off Road Challenge	629:-	Yoshi´s Story	599:-
Fighting Force 64	Ring	Quake 64	629:-	Zelda 64	669:-
Forsaken	499:-	Rush 2 Extreme Racing USA	Ring		

Top Gear Overdrive 599:-

1080° 599:-

V-Rally '99 599:-

REA SPEL:

NHL Breakaway '98 399:-

Aero Gauge 399:-

Aero Gauge	399:-
Blast Corps	399:-
Doom 64	399:-
Dual Heros	499:-
Fifa 64	299:-
Hexen	499:-
ISS 64	399:-
Killer Instinct Gold	399:-
Lamborghini Chalenge	399:-
Madden 64	399:-
Multi Racing Championship	499:-
Nagano Winter Olympics	399:-
NBA Pro '98	499:-
NHL Breakaway '98	399:-
Olympic Hockey	499:-
Robotron 64	399:-
Wayne Gretzky 3D Hockey	399:-

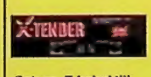
BESTÄLL 3 SPEL... och få en produkt gratis!

Välj bland:

PSX-Minneskort Standard 129:-

PSX-Handkontroll Standard 129:-

N64-Minneskort Standard 99:-



Saturn, F-kabel till HK 99:-

SNES, HK, kopla 179:-

GB, Action Light 149:-

Vi köper-byter-säljer nya + beg spel. Mängder av spel i lager. Ring 090-13 56 00 för info!

TILLBEHÖR

Action Replay	499:-
AC adapter 220V	299:-
Antennkabel kopia	149:-
Antennkabel Original	249:-
Converter NTSC - PAL	399:-
Förlängningskabel - hk	99:-
Gamebooster Spela Gb på N64	499:-
Handkontroll Kopia på Orginalet	199:-
Handkontroll Original, 6 olika färger	299:-
Memory Expansion pack Kopia	299:-
Memory Expansion pack Original	349:-
Minneskort (16x)	349:-
Minneskort 1Mb (4x)	199:-
Minneskort Kopia	99:-
Minneskort Original	199:-
Ratt Mad Catz med pedaler,rumble	745:-
Rumble pack Kopia	129:-
Rumble pack med minneskort	199:-
Rumble pack Original	199:-
Rumble väst	499:-
Rumblepack med (4x) minneskort	249:-
S/Video kabel	199:-
Spelguider	Ring
Stereo AV Kabel	199:-
Zelda spelguide	129:-

Memory Expansion Pack, original 349:-

Hankontroll, 6 olika färger, original 299:-

Zelda-guide 129:-

PC SPEL:

24 TIMMARS LEVERANS!

101 Airborne in Normandy	329:-	Dune 2000	369:-	Pettson & Findus I Trädgården	449:-	Test Drive 5	399:-
Backpacker 2	299:-	Fallout 2	349:-	Police Quest SWAT 2	349:-	Tiger Woods 99	369:-
Balders Gate	349:-	Fifa 99	369:-	Polis	349:-	Toca Touring Car	299:-
Caesar 3	359:-	Final Fantasy 7	399:-	Populus The Beginning	369:-	Toca Touring Car 2	Ring!!
Colin McRae Rally	369:-	Grim Fandango	429:-	Rainbow Six	369:-	Tomb Raider 3	419:-
Command & Conquer Tiberian Sun	369:-	Half-Life	359:-	Settlers 3	369:-	Trespasser	369:-
Commandos	399:-	Lula Virtual Babe	299:-	Sim City 3000	369:-	Turok 2	349:-
Creatures 2	349:-	Need For Speed 3 HOT	369:-	Sin	399:-	Wargasm	399:-
Crosstown-Giftet	329:-	NHL 99	359:-	Starcraft	299:-	Worms Armageddon	369:-
		O.D.T	399:-	Svea Rike II	449:-		

Alpha Centauri 369:-

Sim City 3000 369:-

Pro Boarders 369:-

World War II Fighters 369:-

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

TORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.co

TVSPELOTEKET POSTORDER 090-13 56 00

PLATINUMSPEL:

Adidas Power Soccer	249:-	Pandemonium	249:-
Alien Triology	249:-	Porche Challenge	249:-
Command & Conquer	249:-	Rayman	249:-
Crach bandicoot	249:-	Resident evil	249:-
Croc	249:-	Ridge racer revolution	249:-
Destruction derby 2	299:-	Road Rach	249:-
Die hard Triology	249:-	Soviet Strike	249:-
Doom	299:-	Tekken 2	249:-
Grand Theft Auto	249:-	Time Crisis	249:-
Hercules	249:-	Toca racing	249:-
ISS Pro	249:-	Tombraider	299:-
Loaded	249:-	Track & Field	249:-
Mickeys Wild Adventure	249:-	Wipe Out	249:-
Micro Machines V.3	249:-	Wipe Out 2097	249:-
Mortal Kombat Triology	299:-	Worms	299:-
Oddworld	299:-		

Resident evil.....249:-

Command & Conquer...249:-

Herkules.....249:-

Time Crisis.....249:-

REASPEL:

Adidas Power soccer 2	199:-	NHL Face off '97	199:-
Auto Destruct	199:-	NHL Face off '98	249:-
Fifa RWC '98	299:-	NHL Power Play Hockey '98	249:-
Fluid	199:-	Nuclear Strike	249:-
Formula 1 '97	249:-	Overboard	249:-
Forsaken	349:-	Rapid racer	249:-
G-police	249:-	Shadowmaster	249:-
Jersey Devil	249:-	Skull Monkeys	199:-
Jet Rider 2	249:-	Snow racer '98	249:-
Madden NFL '98	249:-	Spawn the Eternal	249:-
Moto racer	299:-	Syndicate wars	299:-
Nagano Winter Olympics	249:-	Test Drive 4	299:-
NBA Live '98	249:-	V-rally	199:-

199:-/st*

* gäller vid köp av minst 1 st ord. spel

Ace Combat 2
Ord 399:-

Pet in TV
Ord 399:-

Rascal
Ord 350:-

Castlevania
Ord 399:-

V.I.P. KUND

Alla som köper sin basenhet hos oss blir V.I.P. kund under 1999 utan kostnad. Förmånen: 5 % på rabatt på nya spel. 10 % rabatt på begagnade spel. V.I.P. blad ett par gånger per år mm. Vill du bli V.I.P. kund utan att köpa basenhet kostar det 125:- för 1999, betalas in på Postgiro 28452-3, ange adress, telefonnummer.

MÅNADENS V.I.P. ERBJUDANDE:

V-Rally	(ord 199:-)	145:-
Shadowmaster	(ord 249:-)	175:-
Ratt	(ord 745:-)	675:-
N64 NHL Breakaway '98	(ord 399:-)	295:-
Mission Impossible	(ord 599:-)	545:-
Ratt	(ord 745:-)	675:-

V.I.P. KUND

TILLBEHÖR:

Action Replay	Ring!	Minneskort "15block" Original	
Antennkabel ej original	199:-	9 olika färger!	179:-
Antennkabel ej original m.2	199:-	Multitap original	329:-
Antennkabel original	299:-	Mus original	349:-
Antennkabel original m.2	299:-	Pistol G-Con 45	399:-
Cd-case	199:-	Pistol Predator	299:-
Cd-ställ	149:-	Pistol Real Arcade Gun med Rekyl + fotpedal III	499:-
Förlängningskabel till hk	99:-	Pistol, Scorpion	349:-
Game Booster spela Gb spel på PSX	499:-	Ratt Logic 3	745:-
Handkontroll competition Pro	129:-	Ratt Mad Catz m. Rumblefunktion	745:-
Handkontroll Dual shock Original	329:-	Ratt+Collin Mc Rae Rally	995:-
Handkontroll Dual shock, Joytech	269:-	Ratt+Gran Turismo	995:-
Handkontroll original(Grå/Vit/Svart/Smoke)	179:-	Ratt+Toca 2	995:-
Handkontroll The Glove	599:-	Rengöringset	199:-
Handkontroll, "Resident evil"	Ring!	RGB Scartkabel	199:-
Laserpickup	499:-	RGB Scartkabel med ljudkontakter	249:-
Linkkabel	129:-	Rumble väst, passar även N-64,Saturn & PC	499:-
Ljudkabel Original	199:-	Väska , Original Ny Exklusiv modell II	249:-
Minneskort "120 block"	249:-	Väska Inkl 1 st hk + 1 st minneskort	399:-
Minneskort "15 block"	129:-	Väska, Original med Playstationlogo.	149:-
Minneskort "360 block"	329:-	Xplorer fuskmaskin!!	349:-

Real Arcade Gun
Pistolen med inbyggd rekyl + fotpedal!!!
Pris 499:-

Pistol med inbyggd rekyl
Pris 349:-

SPELGUIDER:

Alundra Gulde	199:-	Playstation Pocket gulde	149:-
Breath Of Fire 3 gulde	199:-	Prima's PSX gulde	199:-
C&C Retaliation gulde	199:-	Resident evil 2 gulde	199:-
Final Fantasy 7 gulde	199:-	Sportspelsguide	149:-
Final Fantasy Tactics gulde	149:-	Tekken 3 gulde	199:-
Metal Gear solid gulde	199:-	Vandal hearts gulde	149:-
Mortal Kombat gulde	149:-		

G-Con 45
G-Con en mycket exakt ljuspistol och mycket hög kvalitet, i särklass den bästa på marknaden.
Pris 399:-

Mad Catz Ratt & Pedal
Mad Catz ratten är ett måste om du vill ha den rätta känslan när du spelar bilspel. Nu med inbyggd rumble
Pris 745:-

BESÖK VÅRA BUTIKER!

Priser i denna annons avser beställning per postorder.
Storgatan 44, Umeå. Tel: 090-13 56 00
Shopping, Luleå Tel 0920-20 04 50. (Ej postorderbeställningar på detta nr).

VILLKOR:

Porto tillkommer endast med Postens avgifter. Dvs min 58:-, vid basenhetsbeställning porto 99:-, för 24 timmars leverans på basenheter porto 169:-. Målsmans godkännande krävs om du är under 16 år. Ange reservspel vid skriftlig beställning. 3 års garanti på nya spel (ej CD). 2 års garanti på nya playstationenheter. 1 års garanti på nya basenheter, CD-spel, nya tillbehör, beg.spel. 1/2 års garanti på beg. basenheter, beg CD-spel. 3 mån garanti på beg. tillbehör. **Ej utlösta PF debiteras med minst 175:-. Om du vill sälja eller byta spel, ring 090-13 56 00 för information.**

RÄNTEFRI AVBETALNING!

Ring för månadsavgiften på just ditt paket!

- 1:A MÅNADEN BETALNINGSFRI
- 6 MÅN – INGEN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 5 MÅNADER
- 12 MÅN – 25:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 11 MÅNADER
- 24 MÅN – 45:-/MÅN AVIAVGIFT, DELA UPP BETALNINGEN PÅ 23 MÅNADER

Uppläggningsavgift tillkommer med 245:-, minimum köpesumma 1900:-. Räntefri betalning kan endast göras på ordinarie priser, eventuella rabatter går ej att kombinera.

Vi köper-byter-säljer nya + beg spel. Mängder av spel i lager. Ring 090-13 56 00 för info!

GÖR DIN BESTÄLLNING OCH SKICKA PORTOFRITT!

TITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		
4		
5		
6		

RESERVTITEL	ENHET	PRIS
1		
2		
3		

☐ *Jag har beställt min. 3 spel och vill då erhålla utan kostnad .....*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *Jag har beställt min. 6 spel och vill då erhålla utan kostnad .....+.....*
(Välj önskade produkter i kampanjrutan)

☐ *JA TACK, JAG VILL BLI MEDLEM I V.I.P. KLUBBEN (150:-/1999)*

NAMN _____

ADRESS _____

POSTNR *POSTADRESS* _____

TELEFON _____

MÅLSMANS UNDERSKRIFT (OM UNDER 16 ÅR)

.....

FRANKERAS EJ
TVSPELOTEKET
BETALAR PORTOT

TVSPELOTEKET
SVARSPOST
900660000
908 50 UMEÅ

Reservation för ev feltryck & prisändringar

WEB-SHOP: www.tvspeloteket.com

STORGATAN 44, 903 26 UMEÅ. FAX: 090-135100 E-MAIL: order@tvspeloteket.com

HYPE

DREAMCAST VERKLIGHET

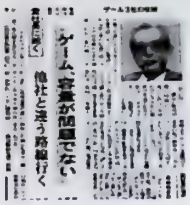
FREDAGEN DEN 27 NOVEMBER såg Segas 128bits-konsol äntligen dagens ljus. Utanför TV-spelsbutikerna i Tokyos teknikdistrikt Akihabara väntade Dreamcast-sugna i långa köer överallt, och vid åttatiden på morgonen fick de äntligen lägga vantarna på den eftertraktade konsolen. Det hundratal människor som väntade utanför den största av Laox-butikerna fick dessutom en riktig överraskning på köpet. Där dök nämligen Hidekazu Yukawa – den av Segas chefer som nyligen har synts i mängder av TV-reklamsnuttar i Japan – upp för att personligen tacka de kunder som köpte den nya konsolen. Efteråt berättade Yukawa att de hundratals väntande spelentusiasterna var en syn som gjorde honom tårögd av lycka.

Vid lunchtid hade alla de japanska butikerna sålt samtliga 140 000 konsoler som Sega hade hunnit att producera till releasen. *Virtua Fighter 3tb* var som väntat det mest populära av de fyra spel som släpptes samtidigt som konsolen.

Segas VD, Shoichiro Irimajiri beklagade i ett uttalande att man inte kunnat leverera de 200 000 konsoler som man hade planerat, men han lovade att minst 500 000 konsoler kommer att finnas tillgängliga inom kort. Dreamcast-hysterin har börjat.

NINTENDO SLÄPPER MODEM

I en intervju i den japanska tidningen Nikkei Sangyo Shinbun berättade Nintendos VD Hiroshi Yamauchi nyligen att Nintendo har planer på att börja utnyttja telefonnätet. Han hävdade även att Nintendo inte känner sig ett dugg hotade av Sega och deras Dreamcast.



– Vi har större planer, förklarade Yamauchi. Nintendo utforskar en ny underhållningsmarknad där vi inte bara siktar på att vara verksamma inom konsolindustrin.

En talesman för Nintendo förklarade dagen efter att de inte kan bekräfta några detaljer ännu, men att produkten kommer att utvecklas av Nintendo och att det rör sig om helt ny hårdvara.

ZELDA SLÅR REKORD

Efter tre års väntan släpptes till slut *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Och det dröjde inte länge förrän det hade slagit de flesta försäljningsrekord.

Till Sverige kom spelet fredagen den 11 december, men hade man inte förhandsbokat ett exemplar var det omöjligt att få tag på något av de 20 000 kassetter som släpptes första dagen. Några dagar senare hade spelet blivit det snabbast säljande i Sverige någonsin, med 50 000 sålda exemplar. I USA hade 350 000 personer förhandsbokat och lagt handpenning på *Ocarina of Time* och över en miljon kassetter såldes under den första helgen.

Även i Japan, där Nintendo 64 inte har blivit någon större framgång, lyckades Nintendo sälja en miljon exemplar på knappt tre veckor. Därifrån rapporteras också att många nya Nintendo 64-konsoler har sålts enbart tack vare *Zelda*.

Om allting gick enligt planerna var sammanlagt fem miljoner *Zelda*-spel sålda vid årsskiftet.

För övrigt har Shigeru Miyamoto nyligen avslöjat att *Ocarina of Time* är kompatibelt med 64DD och att en ny version av spelet har varit under utveckling en längre tid. Men att dess framtid givetvis hänger på när, var och hur 64DD lanseras.

PSYGNOSIS KRYMPER

Det är inte bara Psygnosis som säger upp sin personal. Nu har även sex anställda sagt upp sig själva och startat ett eget utvecklingsbolag under namnet Curly Monsters. Bland avhopparna finns flera av de personer som var med och skapade *Colony Wars* och *Wipeout*, däribland den välkända producenten Nick Burcombe.

Curly Monsters första projekt är ett PlayStation-spel, om vilket man ännu inte vill avslöja några detaljer. Det finns för närvarande ingen utgivare för spelet, men bolagets talesman hävdar att det problemet snart är löst.

HYPE

Mario på golfbanan

Mario och hans vänner dyker upp i allt fler spel Nintendos senaste avslöjande är att ett golfspel med titeln *Mario's Golf 64* är under produktion.

Spelet kommer att utgöra ett lekfullt alternativ till mer realistiska golfspel. Förutom Mario ska tio andra ända karaktärer vara med i spelet, däribland prinsessan, Luigi och Bowser.

De sex banorna i spelet är baserade på banor från Mario-spelen och det finns mängder av hemligheter att leta rätt på.

Striders återkomst

Capcom kommer att släppa en uppföljare till sitt tio år gamla arkadspel *Strider*. Anledningen till att det bortglömda spelet plötsligt har får nytt liv är att dess huvudperson Hiryu har blivit en av de mest populära karaktärerna i beat 'em up-spelet *Marvel vs. Capcom*.

Det enda som Capcom hittills avslöjat om *Strider 2* är att spelet kommer att innehålla både tvådimensionella och tredimensionella element.

Bättre grafik på Nintendo 64

Nintendo har påbörjat ett nytt samarbete med grafikexperterna Softimage, som kan komma att förbättra grafiken på Nintendo 64 avsevärt. Tillsammans ska de två företagen arbeta med att förbättra NIFF (Nintendo Intermediate File Format) och dessutom utveckla helt nya grafikverktyg för spelutvecklingen till Nintendo 64.

– Under fyra år har grafikverktygen från Softimage bidragit till flera av våra mest framgångsrika titlar, har Shigeru Miyamoto sagt angående samarbetet.

Codename Veronica försenat

Till många stora besvikelse har Capcom bekräftat att uppföljaren till *Resident Evil 2* kommer att bli försenad. Från början var det tänkt att *Codename Veronica* skulle släppas till Dreamcast i Japan redan under våren 1999, men nu säger Capcom att det inte kommer förrän någon gång senare under året. Förhoppningsvis kan det vara färdigt till september, då Dreamcast lanseras i USA och Europa. ▶

HYPE

Rainbow 64

Red Storms storsaljare *Rainbow Six* kommer att släppas till Nintendo 64. Detta tack vare ett nytt samarbete mellan Red Storm och Nintendo, som blir Red Storms första steg in på konsolmarknaden.

Rainbow Six är ett PC-spel som har baserats på en roman av Tom Clancy, och det har uppmärksammats på grund av dess slipade realism och medryckande handling.

– Tom Clancys berättelser är kända och älskade av miljoner människor, förklarar Nintendos Howard Lincoln. Med Red Storms innovativa talanger får spelarna chansen att ta del av ett spel som är minst lika gripande som en bok av Tom Clancy.

Final Fight igen

Det var några år sedan sist, men nu är Cody, Guy och Haggar tillbaka i *Final Fight's Revenge*. Spelet är ett tredimensionellt beat 'em up som dessvärre inte har alls samma upplägg som originalen. Den här gången handlar det om en Street Fighter-kopia där bossar och andra bifigurer från de första spelen också är spelbara. Arkadversionen är utvecklad till det PlayStation-kompatibla System 11, men Capcom har inga planer på att släppa *Final Fight's Revenge* för hemmabruk.

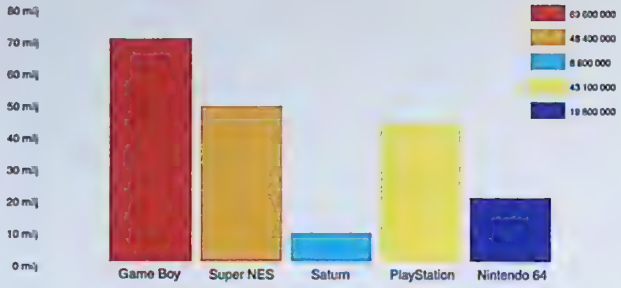
PocketStation blir sen

Sony har bekräftat att det senaste tillbehöret till PlayStation blir försenat. PocketStation ska nu släppas den 23 januari i Japan, på grund av att Sonys produktionshastighet inte har varit tillräckligt hög för att motsvara de förväntade försäljningssiffrorna.

Några av de spel som är kompatibla med PocketStation är *Final Fantasy VIII*, *Street Fighter Alpha 3* och *Crash Bandicoot 3: Warped*.

Musik i miniformat

Tro det eller ej, Konamis arkadspel *Beatmania* kommer att konverteras till Game Boy Color, tillsammans med dejtingspelet *Tokimeki Memorial*. Den portabla versionen av *Beatmania* innehåller sammanlagt tjugo låtar; tio från originalet och tio som har specialskrivits för minispelet. Med en länkkabel kommer två spelare givetvis att kunna duellera.



SPELSTATISTIK

Från Nintendo, Sega och Sony kom nyligen mängder av försäljningsstatistik. Så för att ni ska få veta hur bra eller dåligt era favoritspel och -konsoler har sålt har vi sammanställt ett par tabeller. Diagrammet bygger på hur många exemplar de spelkonsoler som fortfarande produceras har sålts i. Topplistan visar de 40 mest sålda spelen i Japan någonsin. De exemplar av spelen som har sålts tillsammans med en konsol är inte inräknade.

Japan Topp 40

1. Pokémon (GB)
2. Super Mario Bros. (NES)
3. Tetris (GB)
4. Super Mario Land (GB)
5. Super Mario Bros. 3 (NES)
6. Dragon Quest III (NES)
7. Super Mario Kart (SNES)
8. Final Fantasy VII (PS)
9. Super Mario World (SNES)
10. Dragon Quest VI (SNES)
11. Dragon Quest IV (NES)
12. Donkey Kong Country (SNES)
13. Street Fighter II (SNES)
14. Dragon Quest V (SNES)
15. Super Mario Bros. 2 (NES)
16. Final Fantasy VI (SNES)
17. Final Fantasy V (SNES)
18. Dragon Quest II (NES)
19. Resident Evil 2 (PS)
20. Super Mario Land 2 (GB)
21. Donkey Kong Country 2 (SNES)
22. Street Fighter II Turbo (SNES)
23. Gran Turismo (PS)
24. Super Mario All-Stars (SNES)
25. Family Stadium (NES)
26. Dr. Mario (GB)
27. Super Mario 64 (N64)
28. Volleyball (NES)
29. Golf (NES)
30. Baseball (NES)
31. Zelda II: Adventure of Link (NES)
32. Yoshi's Island (SNES)
33. Donkey Kong Country 3 (SNES)
34. Derby Stallion (PS)
35. Everybody's Golf (PS)
36. Mario Bros. (NES)
37. Mahjong (NES)
38. Dr. Mario (NES)
39. F1 Race (NES)
40. Legend of Zelda (NES)

FINAL FANTASY VI TILL PLAYSTATION

Efter relativt stora framgångar med PlayStation-versionerna av *Final Fantasy IV* och *V* har Square bestämt sig för att konvertera även *Final Fantasy VI* till Sonys konsol. Spelet lanserades till Super NES i USA som *Final Fantasy III* för snart fem år sedan och anses av många vara det bästa rollspelet genom tiderna. PlayStation-versionen kommer dessutom att innehålla nya renderade sekvenser i början och slutet av spelet.

MMPPFF MUPF MUMMFF
MUH MUPF MUMF
MUMFUMFMUH MUMMPF

SOUTH PARK™

Acclaim®
www.acclaim.net

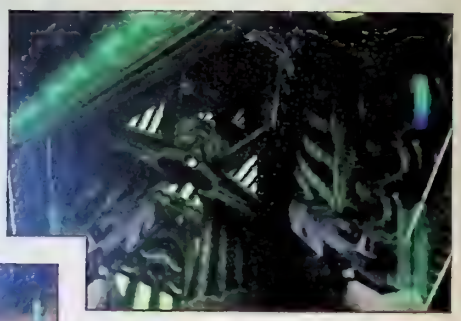
This game is for mature audiences.

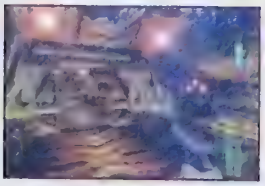
TM & © 1998 Comedy Central. All Rights Reserved. Game Boy, Nintendo 64 and the 3-D "N" logo are trademarks of Nintendo of America Inc. © 1998 Nintendo of America Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc. © & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved.

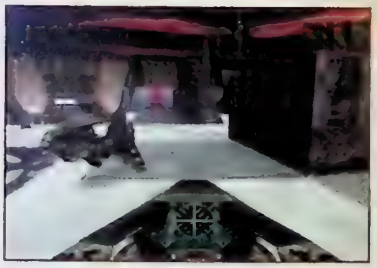
FÖRSPEL

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Rare
UTVECKLARE — Rare
SPELTYP — Äventyr

Perfect Dark







Det blev ingen uppföljare till *Goldeneye 007*. Istället valde Rare att utveckla sin formidabla spelmotor till något mycket mörkare.

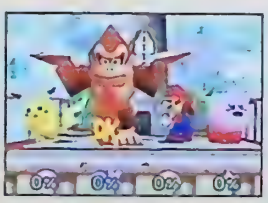
Att Rare lyckades göra *Goldeneye 007* till det bästa filmspelet någonsin håller nog de flesta med om. Därför var besvikelsen stor när MGM föredrog att ge den senaste Bondlicensen till Black Ops istället för till Rare. Men Rare gav inte upp för det och deras nya spel *Perfect Dark* har alla chanser att bli en mycket värdig ersättare för den *Goldeneye 007*-uppföljare vi hade velat se.

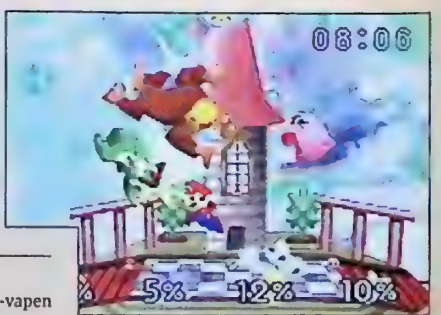
Precis som *Goldeneye 007* är *Perfect Dark* ett shoot 'em up med hemlighetsmakeri och finess som huvudingredienser och spelets hjältinna skulle ha gjort självaste James Bond imponerad.

Den hemliga agenten Joanna Dark – med kodnamnet Perfect – skickas ut på uppdrag av spionnätverket Carrington Institute för att ta reda på vad som försiggår bakom de lyckta dörrarna på DataDyne, ett multinationellt företag som enligt rapporter har fångat in ett antal utomjordingar. Året är 2023 och stämningen för tankarna till både *Blade Runner* och *Arkiv X*.

I grunden är *Perfect Dark* likt *Goldeneye 007*, men Rare har förbättrat spelmotorn sedan sist. Grafiken är betydligt bättre än i föregångaren, mycket tack vare den nya RAM-uppgraderingen som kan sättas in i konsolen. Med det nya belysningssystemet Acoustic Shadowing får *Perfect Dark* bra djup i grafiken och texturerna är avsevärt mer detaljerade än de i *Goldeneye 007*. Spelarens möjligheter har utökats så att man nu kan dra runt olika föremål på banorna, spränga hål i väggar och dessutom färdas runt på en svävarcykel. Vapnen har uppgraderats för att passa in i tiden som spelet utspelar sig i och banorna är både större och mer varierade än de i *Goldeneye 007*.

Vi får dessvärre vänta ända till september innan *Perfect Dark* släpps i Sverige. Så länge kan vi bara hoppas på att Rare lyckas med sin ambition att skapa ett spel som innehåller de bästa delarna från *Goldeneye 007* och samtidigt erbjuder en helt ny spelupplevelse.





FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — HAL
SPELTYP — Beat 'em up

Smash Brothers

Link, Donkey Kong, Mario och Pikachu är alla hjältar i sina egna spel, men nu när de hamnat på samma plan måste de ta i med hårdhandskarna för att visa vem som är herre på täppan.

Vem skulle egentligen vinna om det blev slagsmål mellan Donkey Kong och Pikachu? I Nintendos första beat 'em up-spel *Smash Brothers* får vi svaret. Tillsammans med de andra kända spelkaraktärerna Mario, Fox McCloud, Link, Yoshi, Kirby och Samus Aran deltar de i en turnering där upp till fyra karaktärer kan slåss samtidigt. Varje karaktär har sin egen hemmaplan och använder sig av sina vanliga tillhyggen. Link har till exempel sitt Master Sword att fäkta med medan Yoshi fångar in sina motståndare med tungan och spottar ut dem som ägg. I riktigt trängda situationer kan de dessutom ta hjälp av klassiska Nintendo-vapen som eldblommor eller bomber.

Men *Smash Brothers* är inget särskilt hårdkokt beat 'em up. Efter matcherna visar det sig att bråkstakarna inte alls är arga på varandra, och själva matcherna är fulla av inslag som får spelet att påminna mer om *Rakuga Kids* än om *Tekken 3*. Men att *Smash Brothers* är ett tämligen snällt spel behöver ju inte hindra det från att vara underhållande.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — LucasArts/Factor 5
SPELTYP — Shoot 'em up

Star Wars: Rogue Squadron

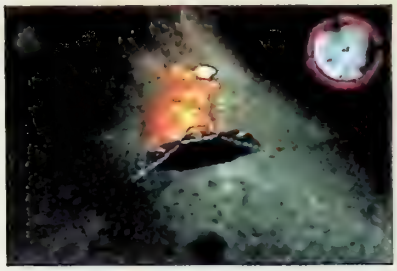
I det andra *Star Wars*-spelet till Nintendo 64 satsar LucasArts på den enda ingrediensen i *Shadows of the Empire* som höll i längden – flygäventyret.

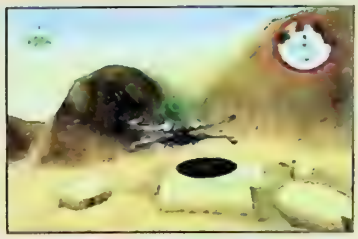
Tillsammans med tyska Factor 5 håller LucasArts som bäst på med att avsluta arbetet på *Rogue Squadron*, det andra *Star Wars*-spelet till Nintendo 64. Hjälten från *Shadows of the Empire* har ersatts med betydligt mer välkände Luke Skywalker, som tillsammans med karaktärerna Wedge, Antilles och Dack flyger ett flertal av de kända rymdfarkosterna från George Lucas filmer. Hittills har LucasArts avslöjat att X-wing, A-wing, V-wing och snösvävarna från *Rymdimperiet slår tillbaka* finns med i spelet, tillsammans med ett antal dolda skepp.

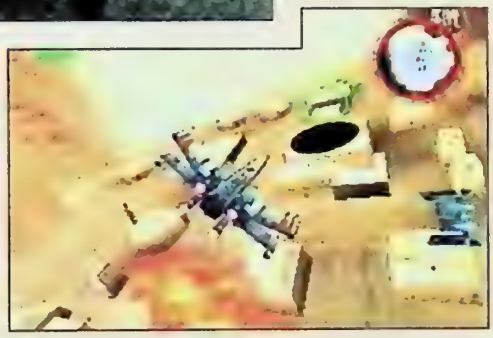
Istället för att bara återanvända spelmotorn från *Shadows of the Empire* har utvecklingsteamet byggt en helt ny från grunden. Miljöerna är tänkta att stämma exakt överens med de i filmerna och många igenkännbara detaljer har tagits med. En del av de kända platserna i spelet är Mos Isley, Jabbas palats, Sarlaacs grop, Beggar's Canyon och platsen där Luke växte upp. Varje bana fyller sin egen funktion i spelets handling, till exempel går ett av uppdragen ut på att rädda rebeller vid Sarlaacs grop i öknen. Man får även chansen att besöka bland annat kryddgruvorna på Kessel, molnstaden och Endor.

Banorna i spelet är stora och ger spelaren stor frihet. Med hjälp av Memory Expansion Pak blir grafiken högupplöst och därmed mer detaljerad och skarp än vad vi hittills vant oss vid på Nintendo 64. För att skapa äkta *Star Wars*-stämning finns John Williams klassiska tema med i spelet tillsammans med nyskriven musik i samma anda.

Hittills har de enda välgjorda flygäventyren med *Star Wars*-farkoster bara funnits till PC, men när *Rogue Squadron* släpps i slutet av januari blir det äntligen ändring på den saken.

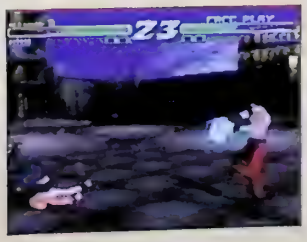






FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Beat 'em up

Kensai



Konamis första beat 'em up ser ungefär ut som det mesta som redan finns i genren. Men bakom grafiken döljer sig några intressanta nyheter.

Ett beat 'em up måste ha mer än bara bra grafik för att vara riktigt underhållande. Det bevisas till exempel i *Tekken 3*, vars bitvis överdrivna utseende vägs upp av en varierad och nyansrik spelkänsla. När Konami nu äntligen kliver in i beat 'em up-ringen på allvar är det med ett spel som också är tänkt att ge spelaren något mer än bara bländande animation och snyggt sammansatta polygoner.

I *Kensai* finns det fyra olika huvudalternativ; Normal, Versus, Survival och Time Attack. Spelaren kan även träna upp sina talanger i Training Mode eller låta datorn visa hur det ska gå till i Watch Mode. Från början finns det åtta olika karaktärer att välja mellan, men efter diverse prestationer kan spelaren få tillgång till ytterligare tolv.

Det som gör att *Kensai* skiljer sig från andra spel i samma genre är att tonvikten ligger på kast, marktekniker och snabba kontringar. Varje karaktär har möjlighet att utföra snabba och överraskande kontringar när motståndaren attackerar, men om kontringen inte görs i rätt ögonblick kan det gå riktigt illa. Kontringsmöjligheten utgör grunden i spelets kontrollsystem och är tänkt att göra spelet mer taktiskt än andra beat 'em up-spel på PlayStation.

Konamis japanska utvecklingsdivisioner brukar ju producera genomtänkta och originella spel och om de verkligen lyckats göra *Kensai* så annorlunda som de säger kan det komma att bli en värdig utmanare till *Tekken 3*.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Boss
SPELTYP — Racing

GT World Tour

Sedan *Top Gear Rally* släpptes för ett år sedan har det inte hörts ett knyst från Boss. De har nämligen varit upptagna med att skapa ett ännu bättre racingspel.

Top Gear Rally hyllades av många när det släpptes, men idag har spel som *Gran Turismo* fått dess glans att mattas. Dels var *Top Gear Rally* helt enkelt inte tillräckligt väl programmerat och dels innehöll det inte några verkliga fordon. Men i Boss nya racingspel till Nintendo 64 hittar vi en mängd kända bilmärken i depån. Här finns bilar som Dodge Viper, Porsche 944, Jaguar XJR15 och en rad andra. Bilarnas utseende kan påverkas av spelaren, beroende på vilken sponsor och vilka dekaler man väljer. Och bilmärkena är inte det enda som hämtats från verkligheten. Banorna i spelet är avbilder av tio riktiga banor från olika platser i världen.

Tekniskt sett lovar *GT World Tour* mycket. Spelet klarar av att hantera åtta bilar på skärmen samtidigt och de som äger Memory Expansion Pak får tillgång till ett högupplöst grafikläge.

Utvecklarna på Boss har haft som mål att göra *GT World Tour* lika bra som *Gran Turismo*, vilket ju är en ganska hög ribba att ta sig över. Men med en helt ny spelmotor och uppgraderingskompatibilitet har *GT World Tour* alla chanser att bli det bästa bilspelet till Nintendo 64. Fast det har vi ju trott om så många andra spel tidigare.

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Flygsimulator

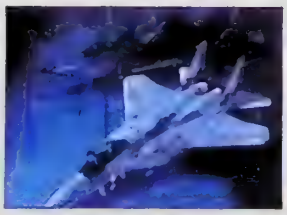
Flight Shooting

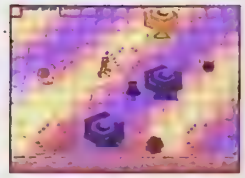
Hittills har det inte kommit en enda riktigt bra flygsimulator till någon konsol. Men Dreamcast har gett spelutvecklarna nya vingar.

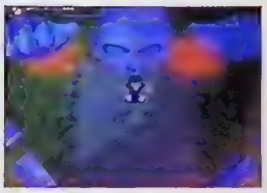
När Konami bekräftade att de skulle börja utveckla spel till Dreamcast var *Flight Shooting* en av de första två titlarna som nämndes. Till skillnad från det andra spelet, *Pop 'n' Music*, produceras *Flight Shooting* exklusivt till Segas konsol och det har goda chanser att bli ett bra bevis på Dreamcasts otroliga möjligheter.

Som namnet antyder är *Flight Shooting* en flygsimulator med betoning på action. Spelaren erbjuds att välja mellan 30 olika flygplan, alla med sina egna fördelar och speciella egenskaper. Uppdragen är varierade och äger rum på olika platser i världen.

Några av flygplanstyperna som spelaren har att välja mellan är F-14 Tomcat, F-15 Eagle, F-16 Falcon, F-18 Hornet och EF200 Typhoon, medan fienden använder fordon som SU-34 Platypus, S-37 Berrud, B-2 Spirit och Apache-helikoptrar. Att alla flygplan och helikoptrar har verkliga förebilder bäddar för en realistisk upplevelse.







FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Take 2
UTVECKLARE — Blam
SPELTYP — RPG

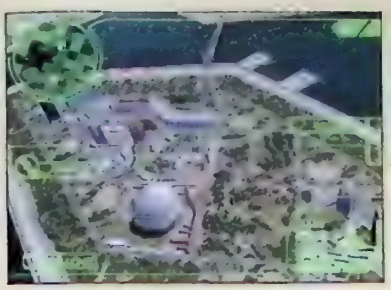
Monkey Hero

Bakgrunden till *Monkey Hero* är en kinesisk TV-serie från sjuttiotalet som få känner till idag. Och risken finns att även spelet faller i glömska.

Den kinesiska mytologin är fylld av underbara sagor och legender som lämpar sig utmärkt som stoff till TV-spel. I likhet med Dreamworks och deras *T'ai Fu* satsar nu Blam på att använda den orientaliska sagokällan till ett spel som består av lika delar RPG och action.

Upplägget i *Monkey Hero* påminner om det i *Alundra*, men här ligger svårighetsnivån lägre. Apan Monkey som spelar huvudrollen har tagit sig an uppgiften att färdas genom de tre dimensionerna Dream, Waking och Nightmare för att leta rätt på åtta försvunna kapitel ur en magisk bok. Till sin hjälp har den bananätande hjälten en bambustav som kan användas på flera olika sätt. Dels kan den utgöra ett vapen mot spelets många fiender och dels kan den användas som en slags helikopterrotor för att lyfta Monkey över diverse hinder. För övrigt är spelupplägget inte speciellt fantasifullt och spelets 16 banor lär knappast utgöra något större hot mot de mer seriösa rollspelsalternativen.

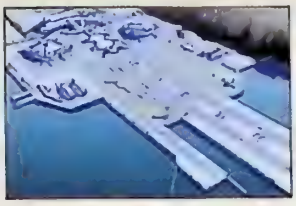
Grafiken i spelet är färgglad och stilen påminner mest om någon animerad film. Ljuseffekter och kameraglidningar används ofta för att förstärka den visuella upplevelsen och mycket arbete har lagts ned på ljudet. Men *Monkey Hero* har inte riktigt det djup som förväntas av rollspel, vilket kan ge det problem när det släpps i vår.

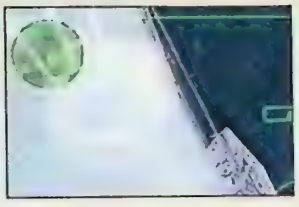


FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
SPELTYP — Shoot 'em up

Ace Combat 3: Electrosphere

Den tredje inkarnationen av Namcos populära flygspel är på väg, med intensivare luftstrider än någonsin.

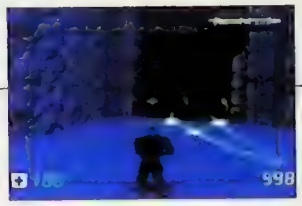




Namcos två första spel i *Ace Combat*-serien är flygspel med tonvikt på action snarare än realism och detsamma gäller för *Ace Combat 3: Electrosphere* som släpps till PlayStation i sommar. Handlingen i spelet utspelar sig flera årtionden in i framtiden, i ett mystiskt land där spelaren måste ta sig an horder av futuristiska fiender. De tre flygplan som spelaren har att välja mellan är helt nydesignade och som allt annat i spelet är de av fantasifullt framtida snitt. Namco lovar att grafiken i spelet är mer genomarbetad och luftstriderna hetare än i något av de två tidigare *Ace Combat*-spelen.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Eurocom
SPELTYP — Shoot 'em up

Duke Nukem: Zero Hour

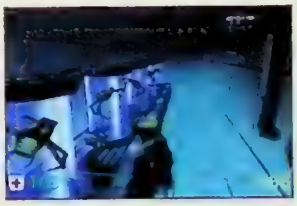


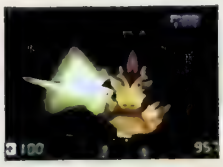
På PlayStation har Duke Nukem redan färdats genom tiden på jakt efter elaka grisar. Nu gör han om sin resa på Nintendo 64.

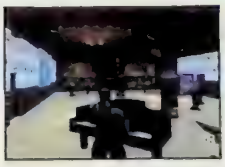
Sedan *Doom*-klonernas barndom har *Duke Nukem* varit en populär figur med kaxiga kommentarer och överdrivna vapen. Förra året släpptes PlayStation-spelet *Duke Nukem: Time to Kill*, där man för första gången såg den psykopatiske hertigen när man spelade, vilket innebar att spelet inte längre var något *Doom*-plagiat, utan snarare en *Tomb Raider*-klon. I Duke Nukems kommande Nintendo 64-spel rör det sig om en snarlik handling om tidsresor och grymtande grispoliser, men med betydligt mer detaljerad tredimensionell grafik.

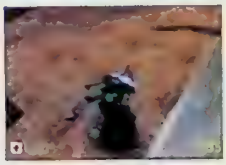
I spelet färdas Duke Nukem genom flera olika tidsåldrar och i flera olika skepnader. Vapnen varieras liksom omgivningarna med tiden, vilket gör spelandet varierat. *Duke Nukem: Zero Hour* innehåller 21 banor som är full av inslag av den klassiskt grovhuggna humor som har blivit seriens signum. Huvudpersonen själv släpper ur sig kommentarer som "Just a flesh pound" och "Touch me again and I'll kill you".

Grafiken är väl genomarbetad och stöder RAM-uppgraderingen. Ett annat trevligt inslag är att fyra personer kan utmana varandra i Deathmatch Mode. *Duke Nukem: Zero Hour* skulle ha varit färdigt innan jul men planeras nu att släppas under våren.



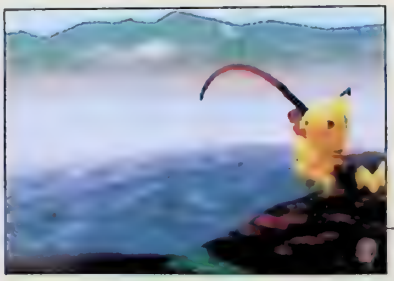


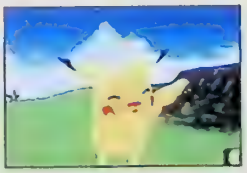




FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE - Nintendo/Game Freak
SPELTYP — Uppfödning

Pikachu Genki De Chu





Den gula och elektriska lilla gynnaren Pikachu har redan gjort sig mer populär än många andra spelhjältar. Nu tar han steget från Game Boy till Nintendo 64.

När *Pokémon*-hysterin drog igång på allvar i Japan lämnades ingen oberörd. Få TV-spelstrender har slagit så hårt och så snabbt, och ännu ljuder efterskalven. Av alla monster i *Pokémon*-världen blev Pikachu mest populär, och därför får han nu sitt alldeles eget Nintendo 64-spel.

Precis som i ett Tamagotchi-spel ska spelaren sköta om Pikachu och försöka att komma så bra överens med honom som möjligt. Det gula minimonstret med den ökända 100 000-voltsnysningen lever i en grönskande polygonskog fylld av små pussel och bebodd av andra *Pokémon*-varelser, och tillsammans med Pikachu får spelaren ta del av deras udda vardag.

Det som gör det här spelet till något mer än en simpel Tamagotchi-kopia är att spelaren måste använda sin egen röst för att kommunicera med Pikachu. Med hjälp av ett helt nytt tillbehör som kopplas in i kontrollporten på konsolen kan spelet förstå vissa röstkommandon från spelaren, som på olika sätt påverkar Pikachu. Något som givetvis ger spelet en helt ny dimension.

Pikachu Genki De Chu släpptes i Japan i mitten av december, men några planer på en engelskspråkig version finns inte.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Eidos
UTVECKLARE — Silicon Dreams
SPELTYP — Sport

Michael Owen's World League Soccer '99

Sedan Michael Owen uträttade sina små underverk i årets VM har han hyllats som en av fotbollens verkliga hjältar. Men det krävs som bekant mer än ett känt namn för att skapa ett bra fotbollsspel.

I Nintendo 64-sammanhang har kända idrottsnamn aldrig hört samman med bra sportspel. *Wayne Gretzky 3D Hockey* är bara ett exempel. Ändå hoppas Eidos att Michael Owen ska kunna hjälpa deras nya fotbollsspel till samma höjder som Electronic Arts och Konamis mästerverk.

Michael Owen's World League Soccer '99 finns redan ute till PlayStation och det har rönt hyfsade framgångar. Framför allt tack vare alla de verkliga lag – omkring 200 stycken – och spelare som även Nintendo 64-versionen innehåller. Spelet i sig var ingenting speciellt, men på Silicon Dreams har man lagt manken till för att göra den här versionen snäppet vassare. Här har spelaren tillgång till hela 23 olika tekniker och specialrörelser och datorspelarnas konstgjorda intelligens har förbättrats för att bättre utnyttja konsolens processorkraft. Men det ska ändå mycket till om Michael Owens spel ska kunna rå på *World Cup '98* eller *International Superstar Soccer '98*.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Square
UTVECKLARE — Square
SPELTYP — Action

Cyberorg

För att hjälpa oss att hålla ut i väntan på *Final Fantasy VIII* släpper Square *Cyberorg*.

För bara några år sedan förknippades Square enbart med rollspel. Sedan kom beat 'em up-spelet *Tobal No.1* som följdes upp av *Tobal 2* och *Bushido Blade*-serien.

Och nu tar Square steget in i den mer actionbetonade äventyrsgenren, med science fiction-spelet *Cyberorg*.

Äventyret utspelar sig på 2100-talet där tre personer, TJ, Gigante och Phosis, får i uppdrag att leta upp ett försvunnet rymdskepp. Varje karaktär har sina speciella egenskaper och man måste kontrollera alla tre för att slutföra uppdraget.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Acclaim
SPELTYP — Sport

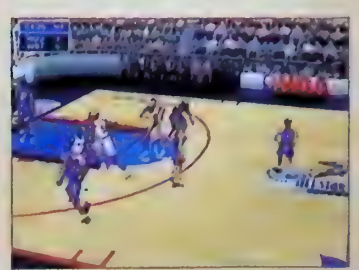
NBA Jam '99

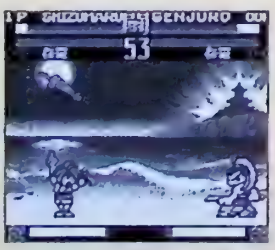
För närvarande är *NBA Courtside* det överlägset bästa basketspelet till Nintendo 64, men snart får Kobe Bryant se upp. *NBA Jam '99* är nämligen på väg.

Trots att *NBA Courtside* är ett utmärkt basketspel på många sätt, är det varken särskilt snyggt eller detaljerat. Så det faktum att Acclaims *NBA Jam '99* lämnar alla andra basketspel i skuggan rent utseendemässigt kommer knappast som en överraskning. Detaljrikedomen i *NBA Jam '99* är stor, här finns introduktionssscener som gör matcherna mer realistiska och fler animationssekvenser än i *NBA Courtside*, vilket gör spelarna mer levande.

Det simpla men totalt overkliga upplägg som en gång i tiden var *NBA Jam*-seriens kännetecken är som bortblåst och att spela *NBA Jam '99* är till och med mer krävande än att ta en match i *NBA Courtside*. Alla knapparna på handkontrollen används till olika saker beroende på om spelaren är i defensivt eller offensivt läge, och med ett dubbeltryck på C-knappen kan man kalla på ytterligare taktiska valmöjligheter.

Att *NBA Jam '99* är mer komplicerat än *NBA Courtside* är inte nödvändigtvis någon nackdel. Kanske var det lika bra att Acclaim övergav den oseriösa basketgenren för gott.





FORMAT — Neo Geo Pocket
UTGIVARE — SNK
UTVECKLARE — SNK
SPELTYP — Beat 'em up

Samurai Shodown

Trots att portabla spelkonsoler knappast är som gjorda för beat 'em up släpper SNK sitt andra spel i genren till Neo Geo Pocket.

Bara någon månad efter den portabla versionen av *King of Fighters '98* kommer en Neo Geo Pocket-konvertering av SNK:s succéserie *Samurai Shodown*. Återigen har man tvingats att förenkla utseendet och kontrollsystemet men ändå känner man väl igen både karaktärerna och spelupplägget. Och trots alla begränsningar innehåller det här lilla Neo Geo Pocket-spelet nästan lika mycket som 64bits-monstret *Samurai Shodown 64 II*. Men nog saknar man både de grafiska polygoneffekterna och de färgstarka miljöerna.

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Musik

Pop 'n' Music

Beatmania och _Dance Dance Revolution_ var bara början. Snart släpper Konami sitt tredje musikspel. Till Dreamcast.

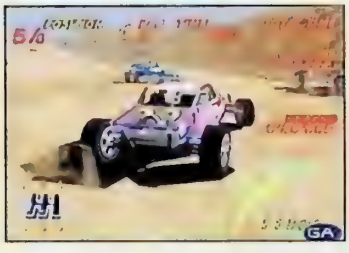
Konamis diskjockeyspel *Beatmania* har redan rönt stora framgångar i Japan, både i arkad- och PlayStation-version. Nu har Konami avslöjat att ett av företagets första Dreamcast-titlar bygger på samma koncept.

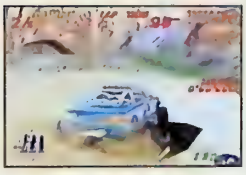
I *Pop 'n' Music* ska spelaren sköta ett virtuellt turntable med hjälp av nio olika knappar som ska hanteras i takt för bästa möjliga poäng. Musiken som spelas är bland annat house, techno, reggae och pop.

I Japan släpps spelet redan i februari, i sällskap med den speciella handkontroll som Konami har tagit fram för ändamålet. Eftersom Konami inte tycks ha några planer på att lansera *Beatmania* i väst lär vi dock knappast se skymten av *Pop 'n' Music* heller. Tyvärr.

FORMAT — Dreamcast
UTGIVARE — CRI
UTVECKLARE — CRI
SPELTYP — Racing

Buggy Heat





Ett populärt sätt att demonstrera nya konsolers kapacitet brukar vara genom att släppa racingspel. Med _Buggy Heat_ ska CRI visa vad Dreamcast verkligen går för.

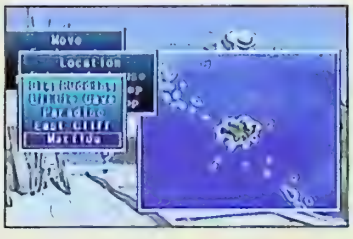
Egentligen är det väl konverteringar av *Sega Rally 2*, *Scud Race* och *Daytona USA 2* som Sega-fansen verkligen längtar efter, men *Buggy Heat* liknar inget av de tre spelen och borde kunna bli ett intressant komplement.

I CRI:s Dreamcast-debut kör man en av åtta buggy-bilar genom varierande terräng. För att klara hela spelet måste man köra genom öknar och städer och över snöiga berg. Och som i de flesta andra bilspel kan man spela två personer samtidigt med delad skärm, tävla mot datorstyrda motståndare i en turnering eller bara försöka slå sina bästa tider.

FORMAT — PlayStation
UTGIVARE — Konami
UTVECKLARE — Konami
SPELTYP — Äventyr

Deep Blue

Under vattnet kan man lätt få panik. Speciellt om man är instängd i ett sjunket skepp med bara en munfull syre kvar.



Att springa runt och undersöka tredimensionella miljöer i jakt på svunna skatter är inget nytt upplägg. Vi har sett det i *Tomb Raider*-spelen, och det är bara ett exempel bland många. Men Konami tycker att genren är intressant och vill tillföra den någonting helt nytt. Därför utspelar sig 3D-äventyret *Deep Blue* helt under vatten.

I *Deep Blue* har en enorm lyxkryssare vid namn Gigantic Matilda sjunkit och den unge äventyraren Jean bestämmer sig för att ta reda på varför. Under sitt sökande hittar han skatter och föremål av olika slag, vilka han sedan kan sälja för att köpa ny utrustning som kan hjälpa honom vidare i sökandet.

Grafiken i spelet är inte banbrytande på något sätt, men ändå så välgjord som man kan förvänta sig av Konami. Spelets styrka ligger i den unika stämning som framkallas då Jean simmar genom det knarrande vraket på sin jakt genom mörkret, då ljud och ljus skapar en spelupplevelse som skulle kunna ha intresserat själve Jaques Costeaus.

FORMAT — Nintendo 64
UTGIVARE — Bandai
UTVECKLARE — Bandai
SPELTYP — Beat 'em up

Neon Genesis Evangelion

Enorma robotar i anime-stil och våld är en blandning som hittills inte ofta blir särskilt lyckad. Kan Bandai ändra på situationen?

I *Neon Genesis Evangelion* håller en intergalaktisk styrka av superrobotar på att invadera Jorden. Och vår gröna planets enda hopp är en samling barn och deras enorma krigsrobotar. Hur det ska sluta avgör den som lär sig bemästra kontrollsystemet som förhoppningsvis kommer att göra Nintendo 64-spelet *Neon Genesis Evangelion* till ett bättre alternativ till det miserabla *Super Robot Spirits*.

Handlingen i spelet är mörk och våldsam och den förs inte helt oväntat vidare med hjälp av digitaliserade animesekvenser mellan stridsomgångarna. Bandai brukar inte ha förmågan att göra spel som är ens hälften så bra som filmerna de baseras på. Kanske *Neon Genesis Evangelion* kan bli ett undantag.

Square siktar mot stjärnorna

För drygt ett decennium sedan fick Square fotfäste i den japanska spelvärlden med *Dragon Quest*-plagiatet *Final Fantasy*. Idag är de större än sina förebilder och är på god väg att erövra även västvärlden. Vi besökte deras huvudkontor i Tokyo för att prata om framtiden; deras engagemang på den europeiska marknaden, de nya spelen och den kommande långfilmen.

Text & foto: Martin Johansson

Squares huvudkontor ligger i den gigantiska skyskrapan Arco Tower. Här finns en av spelföretagets många utvecklingsdivisioner, men kontoret är framför allt kärnan i det enorma företaget. Vilka spel som ska produceras, till vilka format och om de ska släppas i resten av världen beslutas här i hjärtat av Square. Att de har valt just Arco Tower till sin bas är inte särskilt konstigt. Byggnaden är lika imponerande som spelföretaget. Och både skyskrapan och Square har samma ambition – att nå himlen. De vill blir störst med sina fantasifulla sagor och med 6 miljoner sålda *Final Fantasy VII* är de en bra bit på väg.

Att den japanska spelindustrin är välmående manifesteras i Squares foajé som är inklädd i grön marmor. När jag kliver in reser sig två unga damer. De bugar och visar mig in i ett stort rum med utsikt över Tokyo. På väggen hänger en originalmålning av *Final Fantasy*-illustratören Yoshitaka Amano. Det är ett storslaget verk som föreställer en sammandrabbning i underjorden.

Efter en kort stund kommer Squares PR-chef Akira Kaneko in i rummet. Han sätter sig ned och jag slår på diktafonen. ▶

Vad är Squares framgångsrecept? Hur har ni kunnat bli så stora?

– För att förklara en sådan fråga måste jag först berätta lite om företagets bakgrund. Square grundades 1983 som en avdelning i ett mycket större bolag ägt av grundaren Masafumi Miyamoto, som än idag är den största aktieägaren i Square. 1983 producerades diverse PC-titlar. 1986 blev Square ett oberoende företag och 1987 skrev vi ett licensavtal med Nintendo för att producera spel till Famicom (NES). 1987 var också det år som vi släppte det första spelet i *Final Fantasy*-serien. Sedan fortsatte vi att släppa nya delar i serien men också titlar som mer löst baseras på det konceptet. Titlar som *Romancing SaGa*, *Seiken Densetsu* (*Secret of Mana*) och *Chrono Trigger*.

– Vi fokuserar oss på att producera stora högkvalitativa spel. Våra producenter arbetar bara med den titeln som de är tilldelade. De som just nu utvecklar *Final Fantasy VIII*, arbetar alltså bara med det spelet. Han behöver inte bry sig om andra produkter som vi utvecklar. Han koncentrerar sig bara på sitt spel, från början till slut. Ingenting annat.

”Att vi engagerar oss mer i USA än i Europa har sina naturliga skäl. Så i år är Final Fantasy VIII det enda spel vi släpper i Europa”.

Hur kommer det sig att ni inte producerar några Nintendo 64-spel? Vad var det som skar sig mellan Square och Nintendo när PlayStation introducerades?

– Det är viktigt att förklara varför vi valde PlayStation istället för Nintendo 64. I april 1994 blev vi klara med Final *Fantasy VI* till Super Famicom. Vid den tidpunkten tänkte vi att nästa *Final Fantasy*-spel skulle bli tredimensionellt. Vi ville utforska möjligheterna med tredimensionell grafik och 1995 visade vi upp en 3D-demonstration med karaktärer från *Final Fantasy VI*. Den producerades med en Silicon Graphics-dator och när vi arbetade med så komplicerad teknik förstod vi att det skulle krävas mycket stor lagringskapacitet om vi skulle lyckas producera ett tredimensionellt *Final Fantasy*. Ungefär vid den tidpunkten talade vi med Nintendo om deras nya maskin. Vi ansåg att kassetter var inte det vi sökte. Nintendo nämnde då 64DD, men de sa även att den inte kommer att släppas förrän senare. För att realisera våra spel insåg vi att det var CD-ROM som var det enda lagringsformat vi kunde använda för att förverkliga *Final Fantasy VII*. Då hade vi tre olika konsoler att välja mellan; 3DO, Saturn och PlayStation, och våra utvecklare fastnade för PlayStation eftersom den var överlägsen de andra maskinerna. I slutet av 1995 beslutade vi internt att vi skulle byta konsolformat och 1996 gick vi officiellt ut med att vi bara skulle producera PlayStation-spel.

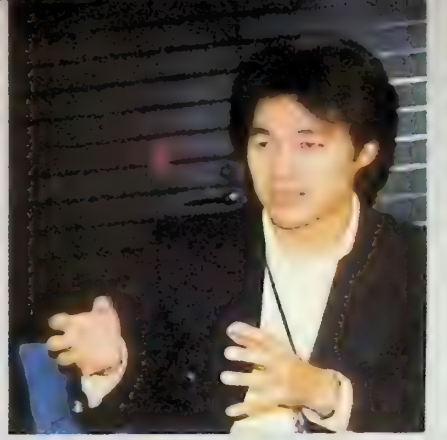
– Vi har helt enkelt valt det format som passar våra spel bäst. Men jag vill poängtera att det inte finns någon konflikt mellan Square och Nintendo. Vi producerar bara inte spel till deras plattformar.

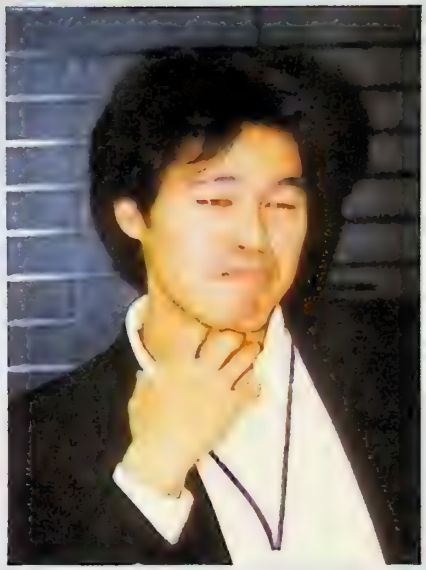
Men varför producerar ni enbart till ett format? Har ni inga planer på att börja arbeta med Dreamcast, som faktiskt är tekniskt överlägsen PlayStation?

– Vi har fått många erbjudanden från Sega, men vi har ingen utvecklingslicens för maskinen. Vi är väldigt försiktiga. Dreamcast är en bra maskin, just nu. Men vi vet än så länge inte hur stor den kommer att bli. Vi väntar och ser hur det går för Dreamcast och tar också hänsyn till att PlayStation 2 kommer snart. Det är en balansgång och vi är som sagt försiktiga. Och vi har ingen brådska. USA och Europa ligger ett år efter Japan, så vi kan vänta ett eller två år till innan vi utannonserar vilken konsol vi kommer att arbeta med i framtiden. *Final Fantasy VIII* kommer till Europa och USA i år och det kommer sälja fram till årsskiftet. Vi avvaktar och ser vad som händer på marknaden. Sedan bestämmer vi oss.

Det är tydligt att *Final Fantasy VIII* har en helt annan typ av karaktärsdesign än vad ni tidigare använt er av. Beror det på att ni försöker anpassa spelet till en bredare publik i väst?

– Seriens producent, Hironobu Sakaguchi, försöker alltid att överträffa sig själv. När vi producerade spel till Famicom eller Super Famicom var karaktärerna små, vilket berodde på att den typen av grafik lämpade sig bäst på den tiden. Men nu när vi an-





vänder PlayStation går det att göra så mycket mer. Det är anledningen till varför karaktärsdesignen är annorlunda i *Final Fantasy VIII*.

– Men det är också så att de västerländska spelarna vill ha realitet, medan de japanska föredrar fantasi. Vår ambition har alltid varit att skapa så grafiskt realistiska spel som möjligt.

Men är det inte lite motsägelsefullt att säga att ni strävar efter realitet när hemmamarknaden vill någonting helt annat?

– Kanske. Vissa spelare säger att vi är bra på att skapa deras föreställning av en fantasikaraktär. Men *Final Fantasy VII* har sålts i över 3,5 miljoner exemplar. Så även om det finns många olika åsikter angående spelet talar försäljningssiffrorna sitt eget språk.

Många spelare i Sverige är upprörda över att flertalet Square-titlar inte kommer till Europa. Vad kommer Square att göra för att förbättra situationen?

– När vi släppte *Final Fantasy VII* utomlands var det som ett stort test för oss. Vi diskuterade releasen av spelet internt och bestämde att om *Final Fantasy VII* inte sålde bra i resten av världen skulle vi inte expandera mer i USA.

Men *Final Fantasy VII* blev en succé i hela världen och framgångarna gav oss självförtroende att gå vidare.

– Att vi engagerar oss mer i USA än i Europa har sina naturliga skäl. Främst har de samma TV-system som Japan, vilket gör det mycket enkelt för oss att konvertera spelen. Europa har ett annat och bilduppdateringen sker oftare med det systemet. Ett annat stort problem är alla de olika europeiska språken. De flesta PlayStation-spel översätts till respektive lands språk vilket gör att det blir väldigt omständligt att anpassa våra spel för den europeiska marknaden. Så i år är *Final Fantasy VIII* det enda spel vi släpper i Europa.

Men har verkligen Square råd med att utebli från en så stor marknad? Alla de andra stora japanska speltillverkarna, exempelvis Konami, Capcom och Namco, finns ju i Europa.

– Det är inte så att vi ignorerar Europa, men det finns vissa problem som vi måste ta itu med innan vi kan engagera oss på en ny marknad. Just nu har vi en dialog med olika europeiska företag som kan tänkas släppa våra spel. Eller så öppnar vi själva ett Europakontor. Men då återstår fortfarande problem som olika valuta, språk, distribution och så vidare. Men vår ambition är att finnas i Europa i framtiden och släppa så många titlar som möjligt även där.

"Med 'final' menar vi inte det sista, utan det slutgiltiga. Det största. Spelet är den mest slutgiltiga fantasin du kan tänka dig, därav namnet".

Att Square har påbörjat produktionen av en långfilm på *Final Fantasy*-temat är ingen hemlighet. Berätta lite mer om den kommande filmen.

– Vi framställer filmen på Honolulu och i Kalifornien. Filmen är helt datoranimerad och kommer att vara unik. Vi hoppas att filmen ska få premiär år 2001. Problemet är att vi har en så hög ambitionsnivå. Det ska vara så realistiskt som möjligt och trots att det finns kraftfulla redskap idag så är det fortfarande svårt att skapa en sådan film. Filmer som *Toy Story* är visserligen bra, men vi strävar inte åt det hållet. Det lutar mer åt de effekter du kan se i *Titanic*. Så realistiska att de inte märks.

Kommer det någonsin att släppas ett "final" Final Fantasy?

– Med "final" menar vi inte det sista, utan det slutgiltiga. Det största. Det finns inget sista. Spelet är den mest slutgiltiga fantasin du kan tänka dig, därav namnet.

Men hur länge kommer serien att fortsätta? Kan vi se fram emot *Final Fantasy XV* eller *Final Fantasy XXVII*?

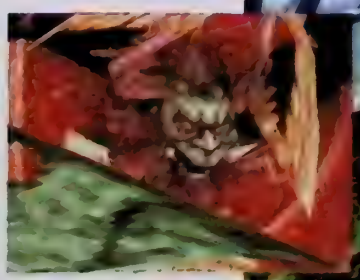
– Hironobu Sakaguchi har inte delgivit några planer om att sluta producera *Final Fantasy*-serien. Hironobu Sakaguchi är exekutiv producent för *Final Fantasy VIII*, producenten heter Yoshinori Kitase. Så man kan säga att Sakaguchi har lämnat över större delen av ansvaret till honom. Men serien kan fortgå i generationer och vi planerar ännu inte att släppa något sista spel i serien. ■

Det åttonde

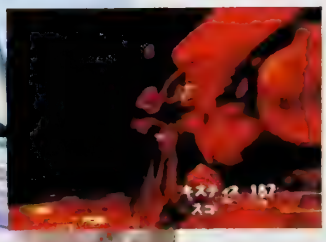
Final Fantasy VII är världens mest sålda PlayStation-spel och Squares mest framgångsrika titel någonsin. Med del åtta planerar de att förändra hela RPG-genren. Av Tobias Bjarneby

Med fantastiska äventyr som *Final Fantasy II*, *Secret of Mana* och *Chrono Trigger* gjorde Square sig kända i västerländska rollspelskretsar, men det var tack vare *Final Fantasy VII* som de fick sitt stora internationella genombrott. I år ska de inte bara försöka att följa upp framgångarna utan samtidigt förändra vår syn på rollspel. Med Final Fantasy VIII tar Hironobu Sakaguchi sin klassiska serie ett stort steg närmare verkligheten.

Produktionen av *Final Fantasy VII* blev Squares dyraste projekt någonsin. Något som främst berodde på all den nya datorutrustning man var tvungen att investera i för att kunna producera de förrenderade bakgrunderna och alla mellansekvenserna. Att lära sig den nya tekniken kostade inte bara pengar. För att hinna bli färdiga med spelet i tid tvingades Square att kompromissa. Därför är några av de renderade mellansekvenserna inte av samma höga kvalitet som de inledande och avslutande. Och även om Hironobu Sakaguchi inte själv har bekräftat det så är det fortfarande många som hävdar att handlingen i *Final Fantasy VII* ofta kom i andra



underverket



De inledande filmsekvenserna saknar helt anknytningar till de tidigare delarna i serien och skulle kunna vara hämtade ur vilket japanskt äventyrsspel som helst.

hand och att delar av originalmanuset helt enkelt fick strykas på grund av tidsbrist.

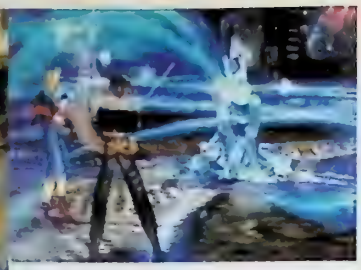
Under utvecklingen av *Final Fantasy VIII* har förutsättningarna varit helt annorlunda. Produktionsteamet har varit lika stort men den här gången har de kunnat ägna nästan all sin tid åt att utveckla och förändra spelkonceptet, istället för att bara utforska ny teknik.

Handlingen i *Final Fantasy VIII* kretsar kring två militärorganisationer; Garden och SeeD. Garden är en militärskola där eleverna är mellan sex och nitton år gamla. De som klarar examensproven blir automatiskt medlemmar i en armé där ursprung och nationalitet inte har någon betydelse. Bland alla de utexaminerade ungdomarna väljs ett fåtal ut för att genomgå ytterligare ett test. De som klarar det får en chans att ansluta sig till specialstyrkan SeeD.

Spelets huvudperson är en 17-årig rebell som heter Squall Leonheart och som med hjälp av sina vänner Zell Dincht och Rinoa Heartilly ska försöka att klara båda testen och bli fullvärdig medlem i SeeD.

Bakgrundshistorien är inte helt olik den som Square brukar berätta och det grundläggande spelupplägget är detsamma som alltid. Fast där slutar likheterna mellan *Final Fantasy VIII* och dess sju föregångare. Squa- ▶

re har alltid försökt att få varje ny del i sin RPG-serie att kännas som ett helt nytt äventyr, och den här gången har de verkligen lyckats. De inledande filmsekvenserna saknar helt anknytningar till de tidigare delarna i serien och skulle kunna vara hämtade ur vilket japanskt äventyrsspel som helst.



längre och mycket mer lika sina renderade förlagor än vad karaktärerna var i *Final Fantasy VII*. Deras ansikten är också mer detaljerade än tidigare och de kan ändra ansiktsuttryck, vilket gör dem mer levande. Även kroppsspråket är mer utstuderat än i föregångarna. Dessutom har menyernas utseende förändrats och flera av valmöjligheterna bytts ut.

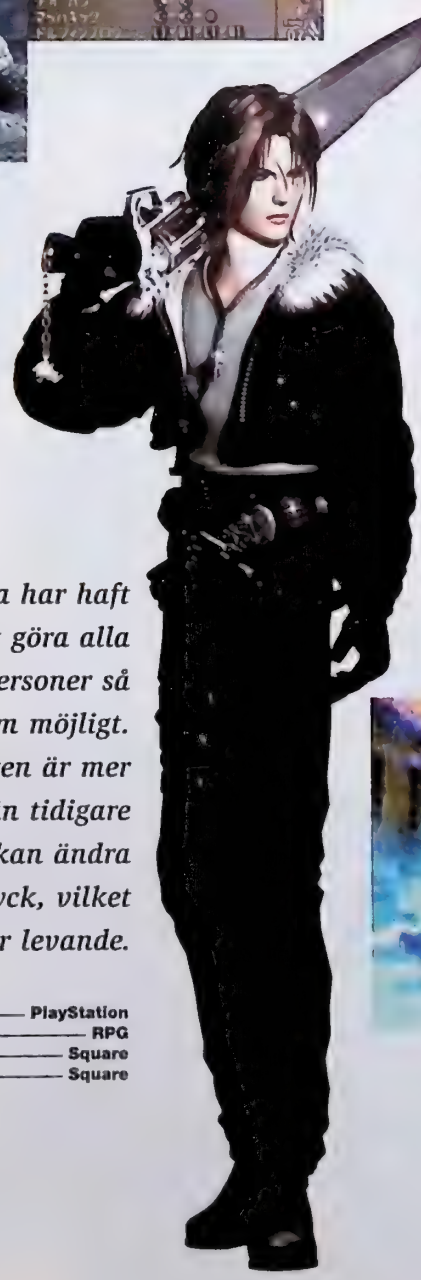
Förutom rent stilmässiga modifieringar har Square även utvecklat sättet man spelar på. De flesta karaktärer lär sig exempelvis aldrig att själva hantera magi, utan är helt beroende av sina vänners och fienders unika krafter. Någon materia existerar över huvud taget inte i spelet. Däremot kan några av karaktärerna använda sig av knappkombinationer för att göra sina attacker mer effektiva. När Squall höjer sitt vapen Gunblade kan man trycka på R1 i exakt samma sekund som han hugger motståndaren, för att orsaka mer skada. Även de specialattacker som i *Final Fantasy VII* kallades Limit Breaks har blivit mer avancerade, inte minst grafiskt.

Efter ungefär halva äventyret blir det möjligt att resa till andra planeter med hjälp av rymdfarkosten Ragnarok, vilket ger *Final Fantasy VIII* ytterligare dimensioner. Och för dem som absolut inte vill slita sig från äventyret finns möjligheten att bära med sig och föda upp Chocobos med hjälp av Sonys portabla PocketStation. ■

Redan i *Final Fantasy VII* kunde man börja ana åt vilket håll utvecklingen var på väg. Den nya tekniken fick alla miljöer att se mer verklighetstrogna ut och alla karaktärerna betedde sig mer realistiskt än i något av de tidigare spelen, även om de fortfarande hade oproportionerliga kroppar och påminde lika mycket om sagofigurer som om riktiga människor.

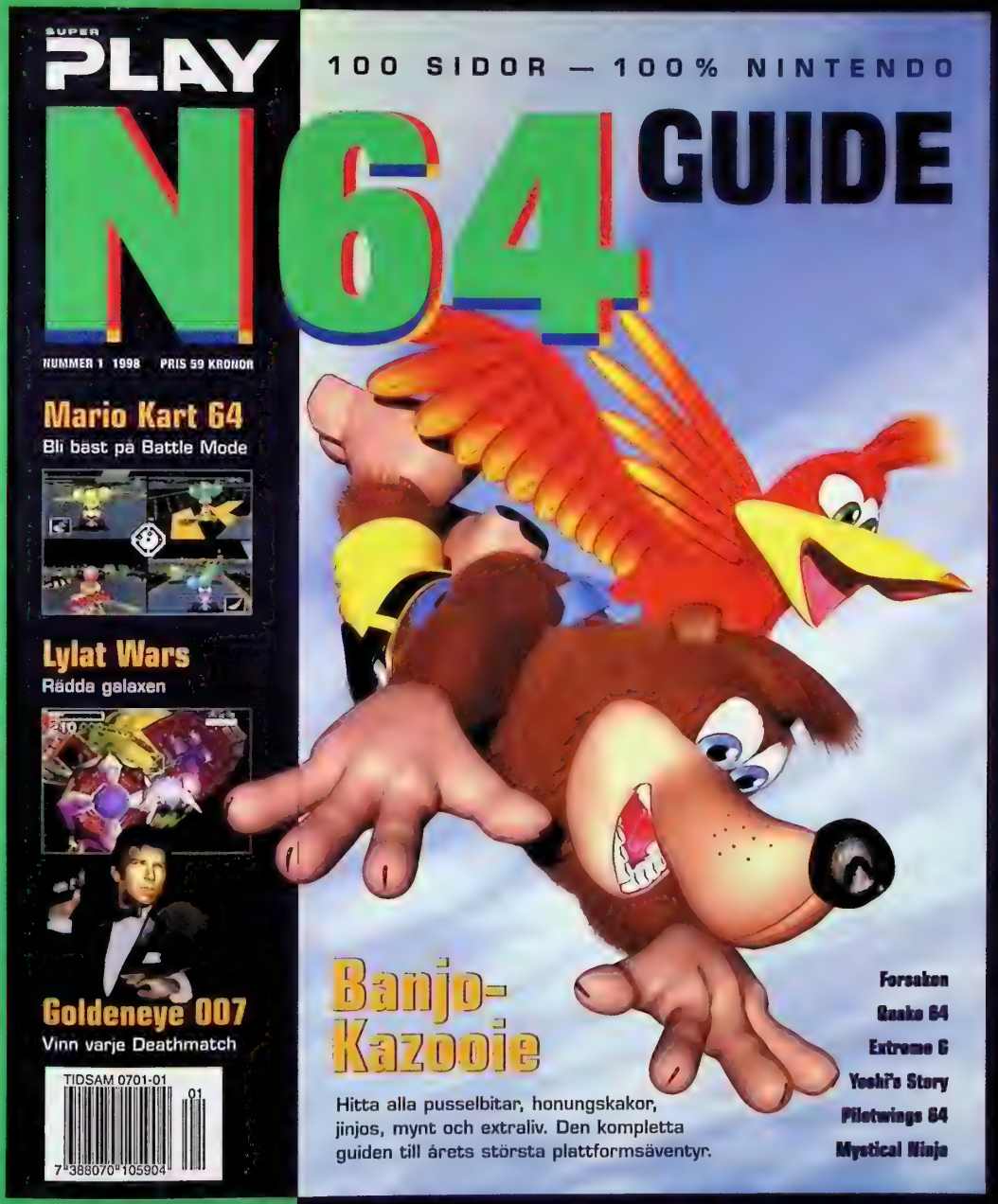
Under utvecklingen av *Final Fantasy VIII* har karaktärsdesignern Tetsuya Nomura haft målet att göra alla spelets huvudpersoner så realistiska som möjligt. Åtminstone utseendemässigt. När han designade Aya Brea och de andra karaktärerna i *Parasite Eve* skulle de verkligen föreställa riktiga människor som lever i USA på nittiotalet. I *Final Fantasy VIII* handlar det fortfarande om en fantasivärld där många onaturliga krafter existerar.

När den inledande sekvensen är slut och äventyret börjar på allvar råder det knappast några tvivel om att det här är ett nytt kapitel i den klassiska *Final Fantasy*-sagan. Men även om spelupplägget känns välbekant ser karaktärerna annorlunda ut även under själva spelets gång. De är



Tetsuya Nomura har haft målet att göra alla spelets huvudpersoner så realistiska som möjligt. Deras ansikten är mer detaljerade än tidigare och de kan ändra ansiktsuttryck, vilket gör dem mer levande.

FORMAT — PlayStation
SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Square
UTVECKLARE — Square



Ny guidetidning.

Första numret ute nu.

FORMAT ——— PlayStation
SPELTYP ——— Äventyr
UTGIVARE ——— Konami
UTVECKLARE — Konami (Tokyo)

Bakom

I alla branscher finns det vissa produkter som sticker ut från mängden, inspirerar andra och skapar nya genrer. *Metal Gear Solid* är en sådan. I Konamis laboratorier i Tokyo har Hideo Kojima och hans team snickrat ihop ett mästerverk som kommer att förändra vår syn på TV-spel.

Av Martin Johansson

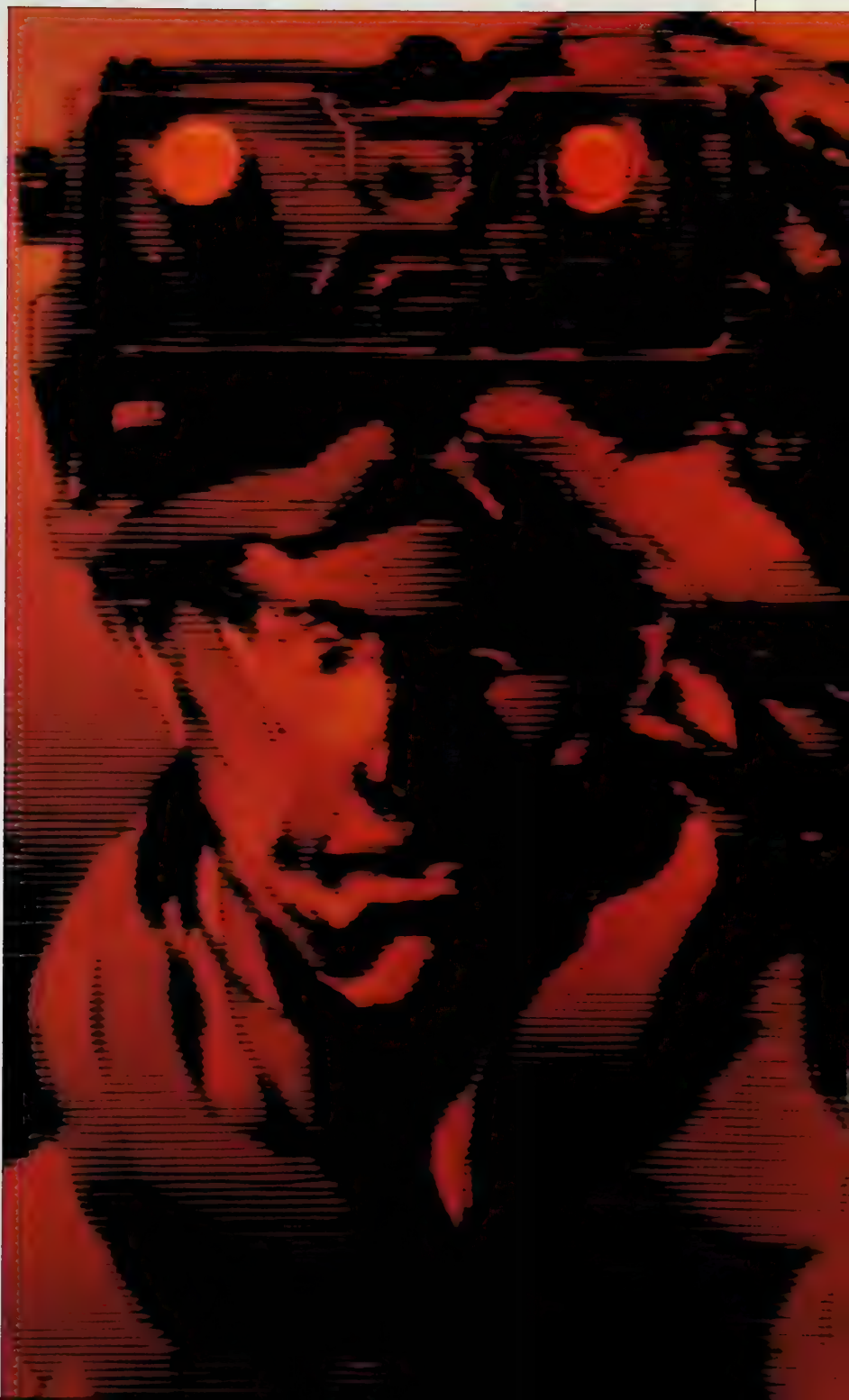
fiendens linjer

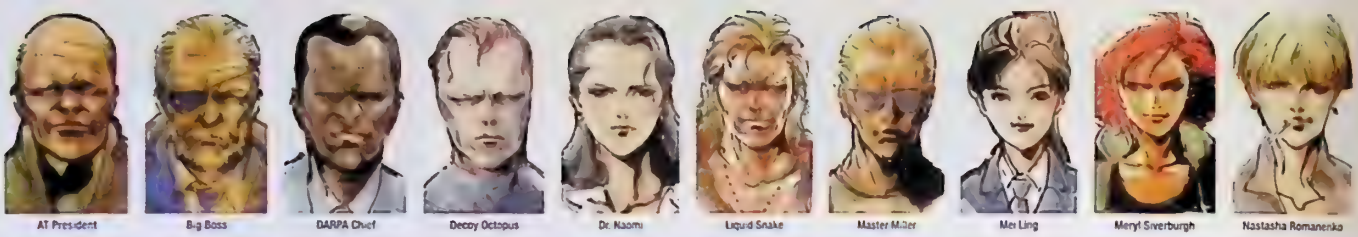
När Hideo Kojima var ung ville han bli filmregissör, en ambition som lyser igenom i *Metal Gear Solid*. Det här är en filmisk skapelse som med sin drivande handling skoningslöst tvingar spelaren framåt. Och *Metal Gear Solid* är mer än bara en spännande interaktiv spionthriller. Det har ett budskap som berör oss alla. Idag går det att med pengar och de rätta kontakterna skaffa tillräcklig expertis och utrustning för att starta ett kärnvapenkrig. Ett hot som Hideo Kojima påminner oss om på sitt eget sätt.

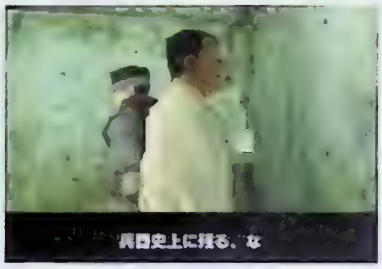
Den här spelidén har Hideo Kojima försökt att realisera i drygt tio år. Men när han producerade de första delarna i serien *Metal Gear* till MSX och NES fanns inte tekniken. Först när PlayStation släpptes hade han hittat verktyget som kunde göra hans dröm verklig.

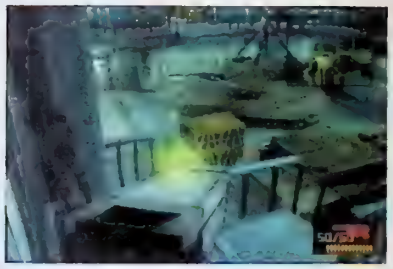
Metal Gear Solid tar oss till en ödslig ö i det iskalla Alaska. Terrorister har tagit kontroll över en kärnvapenanläggning där och hotar Pentagon med att avfyra atomvapen om inte USA tillmötesgår deras krav. Bakom terrordådet står huvudpersonen Solid Snakes gamla vänner Foxhound, en antiterroristgrupp som nu har bytt sida. Med sig har de genetiskt förbättrade soldater som vaktar den enorma anläggningen. Gruppens krav är att få tillgång till kvarlevorna av deras avlidne ledare Big Boss. Snake och Big Boss möttes i en kamp på liv och död i *Metal Gear II: Snake's Revenge*. Snake vann. Och nu vill alltså Fox-hound ha Big Boss genetiska kod. Exakt varför vet igen, så därför ▶

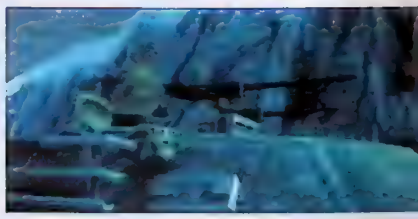
Solid Snake är en antihjälte på många sätt, men hans mystiska bakgrund och hans förmåga att alltid överleva gör honom ändå tilltalande. Snake är en legoknekt med ett samvete, något som hela tiden räddar livet på honom men som lika ofta sätter honom i klistret.











Att ensam infiltrera lejonets kula, till en början utan vapen eller tekniska hjälpmedel, är ingen barnlek. En kikare och ett paket cigaretter är allt som finns till hands i början av äventyret, så Snake får lita på sitt förnuft och sin intuition.

skickas Snake till terroristernas bas, där hans vän överste Campbells brorsdotter Maryl också sitter fängslad. Snakes uppdrag är att rädda henne och stoppa Foxhound från att avfyra kärnvapen. Samtidigt som han måste göra upp med sitt förflutna.

Solid Snake är en antihjälte på många sätt, men hans mystiska bakgrund och hans förmåga att alltid överleva gör honom ändå tilltalande. Snake är en legoknekt med ett samvete, något som hela tiden räddar livet på honom men som lika ofta sätter honom i klistret. En paradoxal karaktär, med karaktär.

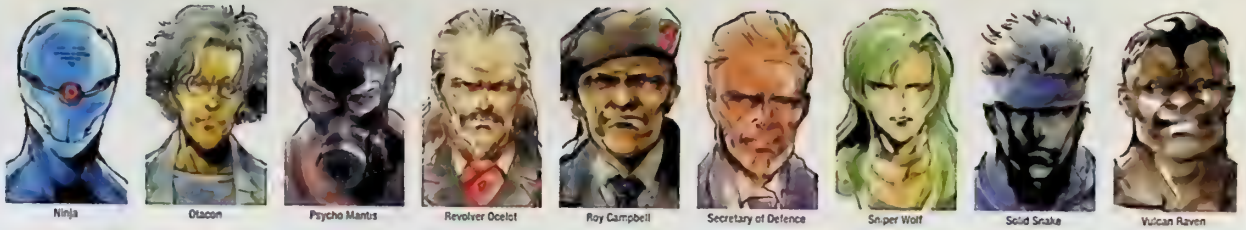
På ytan ser *Metal Gear Solid* ut som ett ganska traditionellt actionäventyr, men så snart man har satt sig in i spelkontrollen och upplägget förstår man att utseendet är den enda likheten det har med *Resident Evil* och *Tomb Raider*. *Metal Gear Solid* är inte alls lika enkelt uppbyggt. Här handlar det om att överleva på helt andra sätt än att skjuta sig fri. Det händer att man står öga mot öga med en trupp fiender och måste skjuta vilt omkring sig, men då har man inte spelat sina kort rätt.

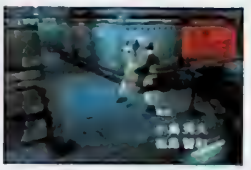
Metal Gear Solid är en spionsimulator. Att ensam infiltrera lejonets kula, till en början utan vapen eller tekniska hjälpmedel, är ingen barnlek, trots att Snake får instruktioner via sin kommunikationsradio. En kikare och ett paket cigaretter är allt som finns till hands i början av äventyret, så Snake får lita på sitt förnuft och sin intuition.

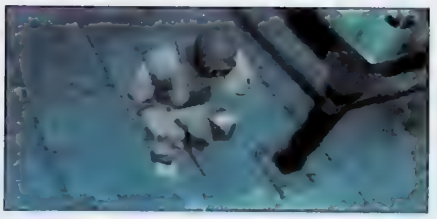
Under spelets gång hittar Snake dock nya hjälpmedel, däribland en raketkastare, minor, granater, en gasmask, en kamera, en skottsäker väst och ett gevär med kikarsikte. Snart finns det mycket att välja mellan och det gäller att använda varje föremål vid rätt tillfälle och på rätt plats. Allting har sin tid och i *Metal Gear Solid* rinner den som sand i ett timglas.

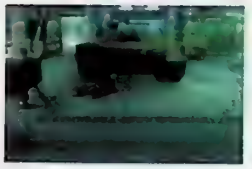
Att infiltrera fiendens enorma och välbevakade bas utan att bli upptäckt är givetvis ingen lätt uppgift. Det krävs list för att undvika onödiga konfrontationer. Att klampa in i nästet med ett automatvapen och skjuta vilt omkring sig är alltså det dummaste man kan göra i *Metal Gear Solid*.

För att så effektivt som möjligt undvika fienden och deras kameror gäller det istället att utnyttja radarn i spelet. Den anger vad som finns i närheten och åt vilket håll fienden rör sig och tittar. Vakterna går att







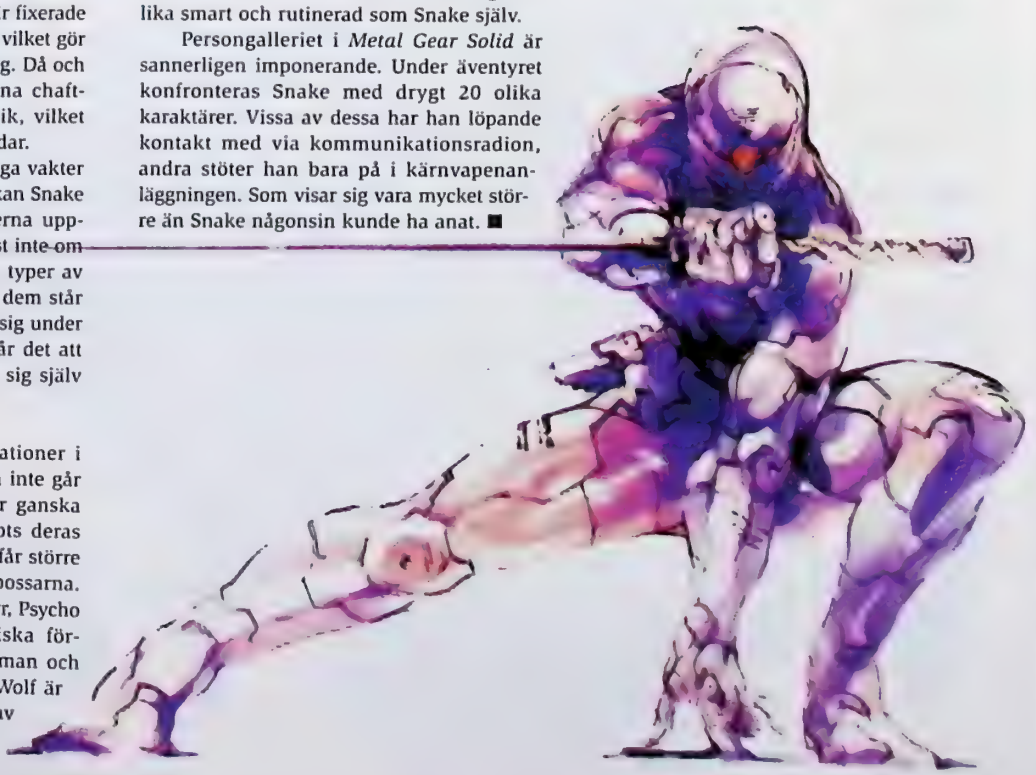


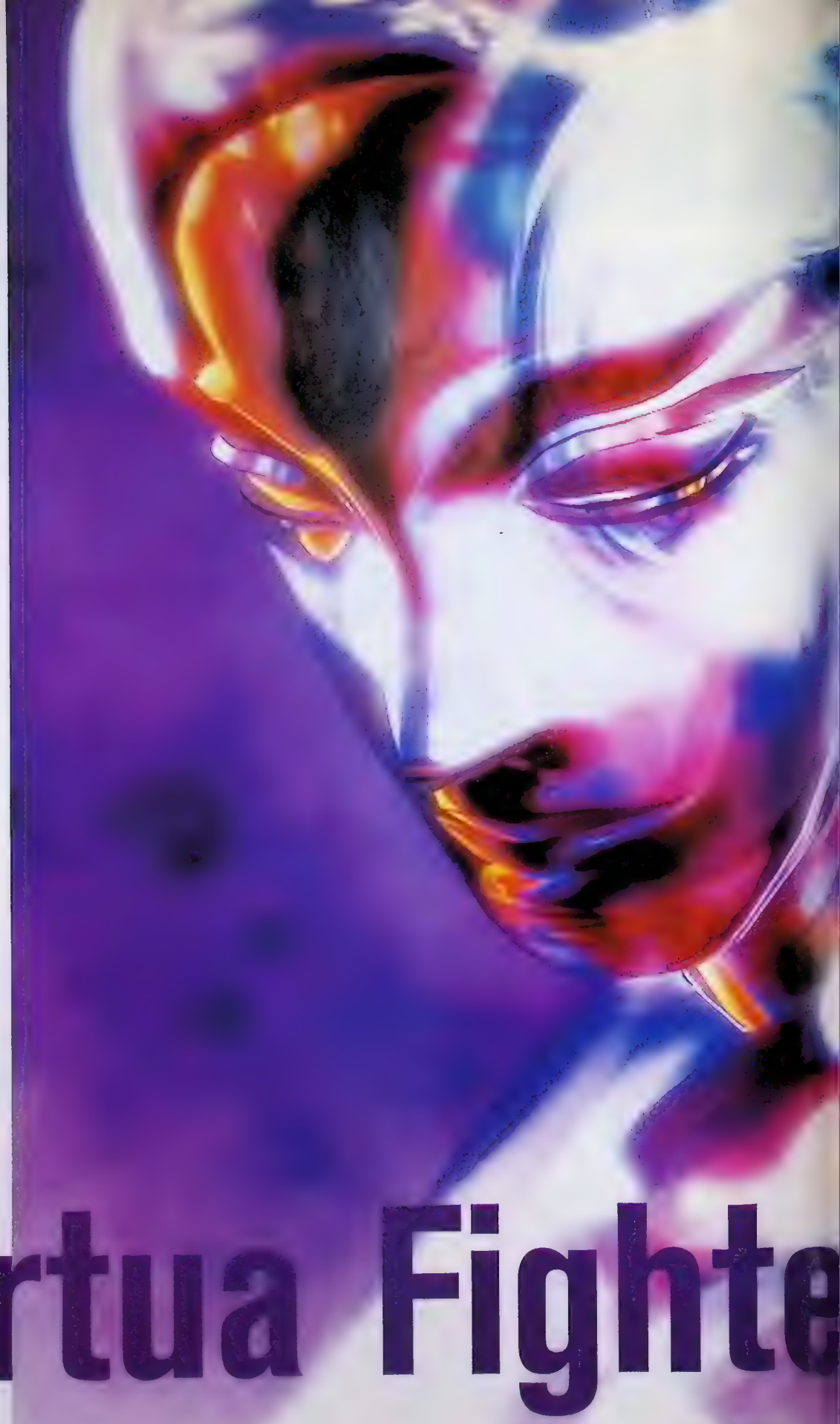
lura relativt lätt men bevakningskameror är en annan historia. Vissa kameror är fixerade medan andra sveper över rummet, vilket gör att man hela tiden måste röra på sig. Då och då tvingas Snake att använda sina chaftgranater, som slår ut all elektronik, vilket dessvärre inkluderar hans egen radar.

I vissa rum finns det för många vakter och ingenstans att gömma sig. Då kan Snake gömma sig i flyttkartonger. Vakterna upptäcker även dem men bryr sig oftast inte om dem utan passerar. Det finns flera typer av sådana kartonger och på sidan av dem står det vart de ska. Genom att gömma sig under en särskilt kartong i en fraktbil går det att snabbt och obemärkt transportera sig själv till de olika byggnaderna i spelet.

Det finns även en rad olika situationer i *Metal Gear Solid* där det verkligen inte går att undvika strid. Snake överlistar ganska lätt de flesta vanliga vakterna trots deras genetiska överlägsenhet, men han får större problem när han möter någon av bossarna. Revolver Ocelot är specialist på tortyr, Psycho Mantis har övermänskliga psykiska förmågor, Vulcan Raven är både shaman och vapenexpert, prickskytten Sniper Wolf är dödligt vacker, Ninja använder sig av optiskt kamouflage och Liquid Snake, ledaren för Fox-hound, visar sig vara lika smart och rutinerad som Snake själv.

Persongalleriet i *Metal Gear Solid* är sannerligen imponerande. Under äventyret konfronteras Snake med drygt 20 olika karaktärer. Vissa av dessa har han löpande kontakt med via kommunikationsradion, andra stöter han bara på i kärnvapenanläggningen. Som visar sig vara mycket större än Snake någonsin kunde ha anat. ■



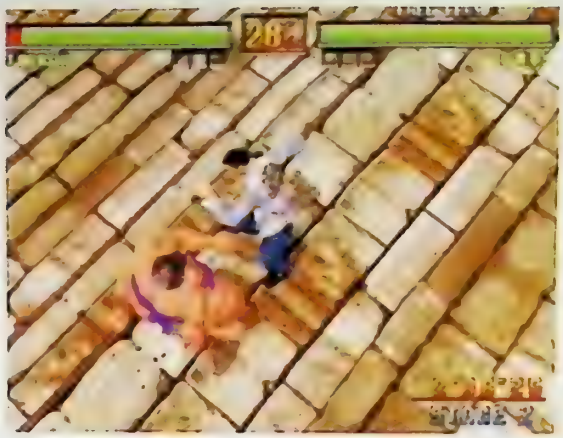


Virtua Fighte

Lanseringen av en ny spelkonsol kräver en uppsättning extraordinära spel som draghjälp. Utan att lova för mycket kan vi redan nu säga att *Virtua Fighter 3tb* platsar i den kategorin.

Av Jonas Svensson

r 3tb



Så var det äntligen dags. Att på allvar börja skriva om och testa spel till en helt ny konsol ger en speciell känsla. Trots att vi har sett en hel del nya maskiner se dagens ljus genom åren pirrar det lite i magtrakten. Lite som en blandning av julafton och första dagen man fick ta ut moppen på allmän väg. Och det är inte utan att det blev lite extra stimmigt på redaktionen när paketet med vår japanska importmaskin anlände.

Den första reaktionen var nog förvåningen över hur liten och nätt själva Dreamcast-konsolen är. Betydligt mindre än en PlayStation. Med det är ju insidan som räknas. Nu skulle ju det här först och främst handla om *Virtua Fighter 3tb*, men det är vinna eller försvinna som gäller för Sega. Dreamcast måste bli en succé och det här spelet är en av de viktigaste pusselbitarna i kampen om framtidens TV-spelsmarknad. Något som de första försäljningsrapporterna från Japan tydligt visar. De första veckorna såldes i princip ett exemplar av *Virtua Fighter 3tb* per såld Dreamcast.

Virtua Fighter-serien har varit en fantastisk succé både som arkadspel och konsolversion. Med framgång följer ökade krav och alla de som har provat och gillat arkadversionen av *Virtua Fighter 3tb* kommer inte att godkänna någonting sämre till Dreamcast. Allt annat än det bästa beat 'em up-spelet för hemmabruk är ju att betrakta som ett misslyckande. Tillägget tb står för övrigt för Team Battle och kom ursprungligen till som en av uppgraderingarna av den ursprungliga arkadversionen.

Den som kan sin spelhistoria vet att de båda tidigare versionerna av *Virtua Fighter* har varit banbrytare som när de släppts har satt en ny standard för hur ett bra 3D-beat 'em up ska se ut. Under de senaste åren har dock inte Segas aktiviteter på konsolmarknaden varit så framträdande och förutom i de japanska arkadhallarna har *Virtua Fighter* hamnat mer och mer i skuggan av de bättre marknadsförda och möjligtvis också mer spektakulära *Tekken*-spelen. *Virtua Fighter* har alltid representerat en renare och mer simulatorliknande skola med fokus på spelteknik och extremt god kontroll snarare än häftiga effekter. I Saturn-versionen av *Virtua Fighter 2*, som släpptes för ganska exakt tre år sedan, fanns inte många fel. Det var helt enkelt bäst. Och det höll ställningarna ganska bra ända tills *Tekken 3* släpptes till PlayStation i höstas.

Virtua Fighter har alltid representerat en renare och mer simulatorliknade skola med fokus på spelteknik och extremt god kontroll snarare än häftiga effekter.

För den som inte har testat arkadversionen har det givetvis hänt en hel del innehållsmässigt i *Virtua Fighter 3tb*. När *Virtua Fighter 2* släpptes var en av nyheterna två nya spelkaraktärer, Shun Di och Lion, och till del tre har AM2 utökat persongalleriet med ytterligare två karaktärer. Nya på listan är sumo- ▶

brottaren Taka-Arashi som verkligen rör sig och slåss som sina verkliga förebilder och den hårtslående geishan Aoi Umenkouji. Och som trettonde namn finns slutbossen Dural kvar.

Förutom det grafiska och utseendemässiga har det tillkommit en hel del finesser på spelsidan också. Alla banor har till exempel nivåskillnader i form av trappor, klippor, kullar eller dylikt som man kan utnyttja för att skaffa sig övertaget. Det finns också en hel del nya attacker och 3D-miljön utnyttjas till fulländning genom möjligheten att göra snabba undanmanövrer i både djup- och sidled.

FORMAT ——— **Dreamcast**
SPELTYP ——— **Beat 'em up**
UTGIVARE ——— **Sega**
UTVECKLARE ——— **Am2**

Alla banor har nivåskillnader som man kan utnyttja för att skaffa sig övertaget och 3D-miljön utnyttjas till fulländning genom möjligheten att göra snabba undan manövrer i både djup- och sidled.

Konverteringen från Segas arkadsystem Model 3, har naturligtvis varit ett hårt jobb för AM2, som den här gången har fått hjälp av ett team från det mindre japanska spelhuset Genki. Det beror dock inte så mycket på skillnaderna i hårdvaruprestanda – Dreamcast ger Model 3-kortet en jämn match i de flesta avseenden – utan snarare på att de båda systemen är helt olika. Även om konverteringsteamet har fått göra en del smärre ändringar kommer nog inte ens den mest inbitne arkadfanatiker att hinna hitta så värst mycket att klaga på. Bildhastigheten ligger på stadiga 60 bilder per sekund och upplösningen är lika bra som i arkadversionen. Alla karaktärer och bakgrunder finns med och alla attacker och kombinationer utförs på samma sätt som i originalet. Alla detaljer med hår som flyger i vinden, kläder som fladdrar och huvudbonader som trillar av finns med. *Virtua Fighter 3tb* är ett spel som det tar lång tid att lära sig att behärska. Men det känns bra redan första gången man spelar det.

Det alla undrar över just nu är väl om *Virtua Fighter 3tb* är ett av de toppspel som ska sälja Dreamcast och givetvis också om Dreamcast är den drömmaskin som alla har hoppats på. Utan att gå händelserna i förväg alltför mycket vågar vi i alla fall påstå att ännu tyder ingenting på motsatsen. Det här är en lysande konvertering till en konsol som utstrålar rå datorkraft. Nu är det bara upp till att Sega följa upp med ett antal lika bra spel och sköta lanseringen rätt den här gången. ■

Har du spelat

Pandemonium 2
Grand Theft Auto
Power Soccer
Courier Crisis
Frogger
Actua Soccer 2
Judge Dredd
Cool Boarders 2
Formula Karts
Rosco McQueen
Discworld 2: Missing Presumed
Red Alert
Bloody Roar
Armoured Core
Resident Evil 2
Gex: Enter the Gecko
Rascal
Dynasty Warriors
Terra Incognita
Motorhead
Newman Haas Racing
Z
Nightmare Creatures
Crime Killer
Three Lions
Dead Ball Zone
Cardinal Syn
Forsaken
Kula World
Kick off World
Rocks'n'Gems
Gran Turismo
Dead or Alive
Bomberman World
WCW Nitro
Deathtrap Dungeon
Klonoa: Door to Phantomile
Colin McRae Rally
Wargames
Tommi Mäkinen Rally
Blast Radius
Circuit Breakers
Treasures of the Deep
Total Drivin'
Theme Hospital
Ghost in the Shell
Tombi
Ninja
World League Soccer
S.C.A.R.S.
Test Drive 5
Tekken 3
G-Darius
ISS Pro '98
Abe's Exoddus
MediEvil
Blast Radius
Mr Domino
Unholy War
B-Movie
Tomb Raider 3
Spyro the Dragon
Colony Wars – Vengeance
Bust a Groove
Victory Boxing 2
Wreckin' Crew
Sentiel Returns och Future Cop: LAPD

?

Det har vi som läste Svenska PlayStation-Magasinet 1998

Prenumerera nu. Demo-CD med varje nummer.
Ring 08 – 673 03 33. Dygnet runt
www.atlantic.medstroms.se

Fula, skitiga och elaka

På senare tid har spelvärldens moraliska gränser testats allt oftare. I *Tekken 3* sparkas det på dem som ligger, *Dead or Alive* kretsar kring studsande bröst och i *Turok 2* utrotas dinosaurier på de mest makabra sätt. Nu har även världens mest politiskt inkorrekta tecknade serie blivit TV-spel. Förbered er på ännu en debatt.

Av Micke Weichbrodt

På senare år har de animerade TV-serierna blivit mindre och mindre barnvänliga. Det började relativt oskyldigt med *Simpsons*, men sedan kom *Beavis & Butthead* och *King of the Hill*. Och värre skulle det bli. För när Trey Parker och Matt Stone skapade sin oerhört populära serie *South Park* skydde de inga medel för att leva ut sina sjukaste fantasier, och resultatet blev en TV-serie vars språk och stil får Beavis och Butthead att framstå som två snälla och mogna unga män.

De senaste avsnitten av *South Park* har setts av fem miljoner amerikaner och nyligen fick Acclaim rättigheterna till att producera ett spel baserat på *South Park*. Problemet var bara hur de skulle lyckas göra någonting spelbart av en sådan märklig och skruvad TV-serie. Att låta huvudpersonerna Cartman, Kyle, Stan och Kenny traska runt på jakt efter hemligheter i ett äventyrsspel eller hoppa mellan plattformar och samla poäng i ett plattformsspel skulle inte fungera. Att låta dem jaga varandra i ett tredimensionellt våldsspel lät som en betydligt bättre idé. Och vilken tur då att Iguana råkade ha precis den spelmotor som krävdes, till hands. För i vilket annat spel finns tredimensionellt ultravåld för upp till fyra deltagare om inte i *Turok 2: Seeds of Evil*. Om den sturske indianen hade vetat att hans digitala skelett skulle komma att kläs av Cartmans illaluktande kropp hade han antagligen använt en Cerebral Bore på sig själv, men denna oväntade återanvändning av *Turok 2*-motorn fungerar perfekt. För *South Park* och *Turok 2* är precis lika osmakliga båda två. *South Park* på grund av språket och idéerna och *Turok 2* på grund av det brutala våldet och makabra sekvenserna.

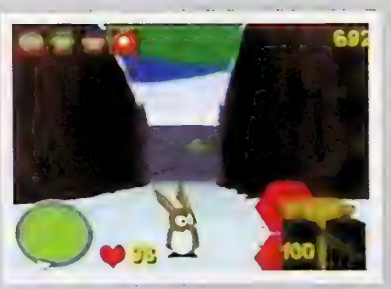
Men trots att *Turok 2* kan äckla till och med den mest härdade TV-spelaren har det en spelkänsla som inte går av för hackor och därför har även *South Park* goda förutsättningar. Spelkontrollen bygger nämligen på exakt samma system som används i *Turok 2*, fast i det här spelet har vapnen bytts ut från högteknologiska Cerebral Bore och Tech Bow till snöbollar och ägg.

I *Turok 2* är bildhastigheten hög och grafiken smidig och detsamma gäller i *South Park*. Eftersom spelets karaktärer och omgivningar inte är alls lika detaljerade som de i *Turok 2* kan grafikmotorn arbeta ostört med att göra grafiken så smidig som möjligt.

Cartman och hans vänner har fått i uppgift att skydda den lilla staden South Park från alla de underliga utomjordingar som attackerar. När en bana börjar kontrollerar man bara Cartman, men för att klara uppdraget måste man även hitta de andra tre. Varje karaktär har sina speciella egenskaper och de måste användas i våldsamma syften såväl som till att lösa problem och gåtor. Spelet innehåller sex galna banor och många av de andra karaktärerna som har biroller i TV-serien dyker upp under spelets gång.

Dessutom finns det ett antal banor som har specialprogrammerats för att passa bataljer mellan flera spelare. Precis som i *Turok 2* kan fyra deltagare ge sig på varandra samtidigt och eftersom grafiken i *South Park* är så enkel orkar spelmotorn med att göra även de mest tätbefolkade matcher smidiga.

South Park är ett stort spel. Närmare bestämt 128 megabit. Men det som fyller ut kretsarna är alltså varken avancerad grafik eller enorma banor. Det som tar så stor plats, och som var ett måste för att göra spelet fulländat, är TV-seriens alla svordomar och omogna tillrop. Ord som Cartman, Kyle och Stan ständigt slänger ur sig medan de kastar kissgula snöbollar i ansiktet på varandra. Efter *South Park* kommer shoot 'em upgenren aldrig att bli sig lik. ■



Spelkontrollen bygger på samma system som används i Turok 2, fast i det här spelet har vapnen bytts ut från högteknologiska Cerebral Bore och Tech Bow till snöbollar och ägg.

FORMAT ——— **Nintendo 64**
SPELTYP ——— **Shoot 'em up**
UTGIVARE ——— **Acclaim**
UTVECKLARE ——— **Iguana**

AKTUELLA RELEASER

Den här listan innehåller samtliga spel som har släppts eller släpps officiellt i Sverige under vintern.

Nintendo 64

Buck Bumble	11 dec
Bust-a-Move 3DX	nov
Extreme G2	5 dec
F-Zero X	5 nov
Glover	26 nov
Holy Magic Century	26 nov
Knife Edge	3 dec
Legend of Zelda: Ocarina of Time	11 dec
NBA Jam '99	21 dec
NFL Quarterback Club '99	11 dec
NHL '99	19 nov
NHL Breakaway '99	18 nov
Nascar '99	19 nov
S.C.A.R.S.	11 dec
Space Station Silicon Valley	21 dec
Star Wars: Rogue Squadron	28 jan
Starshot: Space Circus Fever	26 nov
Top Gear Overdrive	3 dec
Turok 2: Seeds of Evil	18 dec
V-Rally '99	11 dec
WCW/NWO Revenge	26 nov
Wipeout 64	7 jan

Game Boy

Bugs & Lola Bunny	29 jan
Bust-a-Move 3DX	23 nov
Game & Watch Gallery 2	23 nov
Gex the Gecko	15 jan
Harvest Moon	23 nov
Legend of Zelda: Link's Awakening DX	29 jan
Men in Black	15 jan
Monopoly	23 nov
Mortal Kombat 4	7 jan
Mulan	11 dec
NBA Jam '99	15 jan
Pitfall	15 jan
Pocket Bomberman	23 nov
Rampage World Tour	7 jan
Small Soldiers	11 dec
Sylvester & Tweety	31 dec
Tetris DX	23 nov
Turok 2	14 dec

PlayStation

Abe's Exoddus	nov
Actua Pool	22 jan
Actua Soccer 3	1 dec
Apocalypse	13 nov
Asterix	15 jan
Asteroids	4 dec
Azure Dreams	18 sep
Blasto	6 nov
Bust-A-Groove	6 nov
C3 Racing	5 dec
Cool Boarders 3	27 nov
Crash Bandicoot 3: Warped	11 dec
Devil Dice	jan
Knockout Kings	dec
Lemmings	1 nov
Libero Grande	11 dec
Mega Man Legends	jan
Mega Man X4	jan
Moto Racer 2	5 nov
Music	5 nov
NBA Live '99	nov
NFL Blitz	jan
NFL Extreme	jan
Player Manager 98-99	22 jan
Pocket Fighter	6 nov
Psybadek	13 nov
Rogue Trip	nov
Sensible Soccer: Club Edition	jan
Streak	nov
TOCA 2: Touring Car	30 nov
Test Drive 4x4	nov
Test Drive 5	nov
Tiger Woods '99	dec
T'ai Fu	4 dec
Tomb Raider III	20 nov
Unholy War	nov
Wild Arms	jan
Wing Over 2	jan
Zero Divide 2	2 okt

Listan uppdaterades 98.12.11. Som vanligt påminner vi om att det handlar om distributörernas preliminära releaseplaner som ofta ändras med kort varsel

REC

NSIONER

TOBIAS BJARNEBY

[ålder: 24 • intressen: musik • föredrar: RPG & äventyr • ogillar: amerikanska spel]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Det bara växer. ***Virtua Fighter 3tb*** – Dreamcast imponerar. ***Final Fantasy VIII*** – Annorlunda. ***Centre Court Tennis*** – Tennis är den perfekta TV-spelssporten. ***Parasite Eve*** – Snyggast.

MARTIN JOHANSSON

[ålder: 23 • intressen: manga & östkust-rap • föredrar: äventyr & shoot 'em up • ogillar: full motion video]

BÄST JUST NU: ***Dance Dance Revolution*** – Hur grymt som helst. ***Beatmania*** – Fett ös med de artificiella skivspelarna. ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Fortfarande tidernas bästa spel. ***Virtua Fighter 3tb*** – Dreamcast härskar. ***Metal Gear Solid*** – Nu återstår hemligheterna

JONAS SVENSSON

[ålder: stigande • intressen: mer snö • föredrar: våld, racing & pyssel • ogillar: amerikanska beat 'em up]

BÄST JUST NU: ***Virtua Fighter 3tb*** – Första topptiteln till Dreamcast. ***TOCA 2*** – Svårt men bra. ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Jag har också fastnat. ***R4: Ridge Racer Type 4*** – Läcker kontroll. ***Apocalypse*** – Meningslöst övervåld.

LOVISA LUNDSTRÖM

[ålder: 21 • intressen: musik & mode • föredrar: pussel • ogillar: shoot 'em up]

BÄST JUST NU: ***Parasite Eve*** – Ett modernt tjejspel. ***Bust-A-Groove*** – Synd att man inte får dansa längre. ***Tomb Raider III*** – Ett stort äventyr. ***Virtua Fighter 3tb*** – Snyggast grafik. ***Game & Watch Gallery 2*** – Det går att göra originalen bättre.

JOHN CARLING

[ålder: 31 • intressen: tung musik & skräckfilmer • föredrar: beat 'em up & basket • ogillar: flygsimulatorer]

BÄST JUST NU: ***NBA Live '99*** – Jag är bättre än sopan Jordan. ***Legend of Zelda*** – I skrivande stund får jag mitt Ocarina of Time i handen. ***Virtua Fighter 3tb*** – Dreamcast är här. ***House of the Dead*** – Arkadversionen regerar. ***Space Invaders*** – Roligt nästan jämt.

MICKE WEICHBRODT

[ålder: 22 • intressen: musik • föredrar: sport & slagsmål • ogillar: fantasilösa spelmakare]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Jag vill inte att det ska ta slut! ***Dreamcast*** – Vit burk med potential. ***Pen Pen Trilcelon*** – Ett första bevis på Dreamcasts otroliga möjligheter. ***Centre Court Tennis*** – Den japanska kommentatorn följde med till Europa. ***Star Wars*** – Perfekt uppvärmning inför Rogue Squadron.

DANIEL GRIGOROV

[ålder: 21 • intressen: musik & fotboll • föredrar: sport & RPG • ogillar: våld]

BÄST JUST NU: ***Legend of Zelda: Ocarina of Time*** – Överträffar allt. ***Suikoden*** – Fortfarande oerhört bra. ***Centre Court Tennis*** – Tennis på elitnivå. ***Phantasy Star II*** – RPG-nostalgi. ***Virtua Fighter 3tb*** – Lika bra som tvåan, fast snyggare.

BETYG

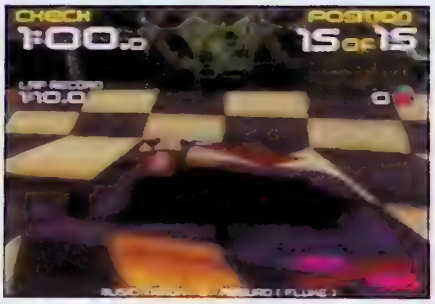
Att sätta rättvisa betyg på spel är naturligtvis svårt. När vi betygsätter utgår vi alltid från vad som finns att jämföra med den dagen recensionen skrivs. Det går alltså aldrig att jämföra ett spel från 1992 med ett som släpps idag, eftersom ribban för vad som klassas som bra grafik, ljud och kontroll sätts högre och högre hela tiden.

Tänk också på att varje spel jämförs med andra på samma format. Ett Game Boy-spel kan ju aldrig bli hälften så snyggt som ett till PlayStation.

Det sista frågetecknet att räta ut är betygssystemet, som kanske inte är det allra fattaste att förstå sig på. Som en liten vägledning har vi gjort en mini-guide till Super PLAYs betygsskala.

100	är bäst. Helt felfritt. Så bra har bara ett spel varit.
99 – 95	är fruktansvärt bra. Väldigt, väldigt få spel kommer upp i den här klassen.
94 – 90	är också oerhört bra. Här hamnar de klart köpvärda spelen.
89 – 80	är över medel. Bra men ändå inga solklara köp om man inte är fan av genren.
79 – 70	är medel. Här ligger de spel man bör testa innan man köper.
69 – 60	är fortfarande okej, men med risk för missnöje om man inte verkligen gillar den typen av spel.
59 – 50	är underkänt och oftast inte mycket att bry sig om.
49 – 30	är på gränsen till hemskt. Trots att man älskar genren är det ändå säkrast att hyra.
29 – 10	är hemskt, typ re-releaser av gamla Game & Watch-spel. Varning utfärdas!
9 – 1	finns inte. I alla fall inte i Sverige. Och tur är väl det.

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Psygnosis
UTVECKLARE — Psygnosis
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — 7 januari
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Det futuristiska racingspelet *Wipeout 64* färdas i en rasande fart mot ditt vardagsrum. Spänn fast säkerhetsbältet och gör dig beredd på en färd där G-kraften gör sig påmind.

Wipeout 64

När Nick Burcombe kom på tanken att utveckla *Wipeout* fanns Nintendo 64 fortfarande inte. Men det är ändå tack vare Nintendo som spelet ens existerar. Nick Burcombe satt nämligen hemma en kväll och spelade *Super Mario Kart* samtidigt som han lyssnade på sitt favoritband då det slog honom att han borde göra ett spel som var som Nintendos klassiker, fast mer futuristiskt och med ett fett dansant soundtrack. Så kom *Wipeout* till och efter två PlayStation-spel och en Saturn-konvertering är det dags för Nintendo 64-debuten.

Det är skönt att en tredjepartstillverkare som Psygnosis lägger lite engagemang på att göra en riktigt bra Nintendo 64-debut.

Visserligen har inte Nick Burcombe ansvarat för *Wipeout 64*, men han har övervakat produktionen av spelet med ett vasst öga. Och det märks. Trots att *Wipeout 64* är Psygnosis första Nintendo 64-titel är det riktigt imponerande. Grafiken är inte riktigt lika skarp som i *Wipeout 2097*, men inte heller långt ifrån. Fartkänslan är i allra högsta grad närvarande och när det går fort, då flyger man verkligen fram. Precis som i föregångarna uppstår det flimmer ibland och strukturerna byggs synligt upp i bakgrunden, men det förstör inte spelbarheten och de slingriga vägarna döljer dessa skavanker relativt snyggt.

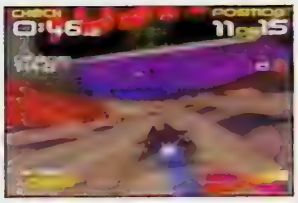
För att *Wipeout 64* ska ha sin egen stil har Psygnosis adderat ett par helt nya saker. Främst handlar det om nya vapen och hjälpmedel som vi aldrig tidigare har sett i serien. AG Systems skepp har vapnet Shield Raider som förintar motståndarens sköld på ett par sekunder, Feisars skepp är utrustade med en tämligen simpel men effektiv minigun, Auricoms skepp använder sig av den kraftiga energistrålen Energy Sphere som skadar alla skepp som ligger framför, och Quirexs skepp förlitar sig på Power Snare som bygger upp en plasmavägg och skadar de motståndare som kommer i kontakt med den. Bäst av alla nya vapen har dock Piranha II som både är det bästa skeppet i spelet och kan använda sig av Stealth vilket innebär att man kan åka rakt igenom en motståndare utan att bli skadad.

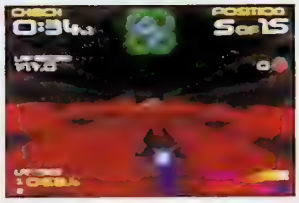
Den artificiella intelligensen är snäppet bättre i *Wipeout 64*. Det bråkas mycket på banorna och sköldarna blir snabbt utslagna. Detta innebär att en ny körtaktik måste tillämpas och att loppen blir mycket tätare.

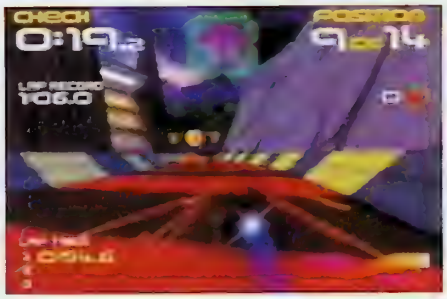
Flerspelarmöjligheten har också uppgraderats och nu går det att spela fyra personer samtidigt. Problemet är bara att uppdateringen av skärmen tappar lite fart och upplösningen och detaljrikedomen försämras.

Säkert är att *Wipeout 64* inte är ett riktigt lika stark kort som *F-Zero X*. Men det rör sig å andra sidan om två ganska olika typer av svävarspel. Och det handlar lika mycket om vad för slags typ av spel man gillar. *Wipeout 64* är på många sätt lite vuxnare, med sin design och spelupplägg. Psygnosis vänder sig till en viss publik, på ett smart och värdigt sätt. Och bland futuristiska racingspel blir *Wipeout 64* god tvåa. *MJ*

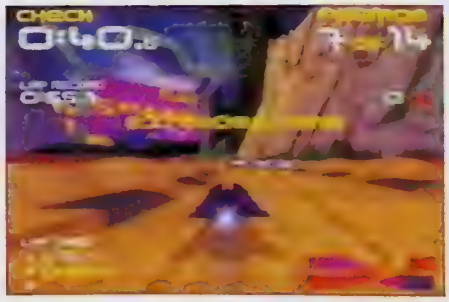
Förutom specialdesignade banor har Psygnosis utvecklat nya spektakulära vapen.







Grafiken uppdateras relativt snabbt, men när raksträckorna blir för långa ser man hur bakgrunderna skapas.



SAMMA FAST NYTT

Det är skönt att en tredjepartstillverkare som Psygnosis lägger lite engagemang på att göra en riktigt bra Nintendo 64-debut. Många tredjeparts-tillverkare som främst producerar PlayStation-spel har gjort ett slarvigt arbete med sina Nintendo 64-spel och uppenbarligen inte ansträngt sig tillräckligt. Att *Wipeout 64* inte är superskarpt har sina naturliga förklaringar. Psygnosis har inte lika lång 64bits-erfarenhet som till exempel Iguana och Rare. Så är det bara.

För den som har spelat *Wipeout* förr, bjuder Nintendo 64-versionen inte på några direkt oväntade inslag. Men uppgraderingarna är ändå tillräckliga för att hålla mig fast framför bildröret. Och så introduceras den analoga styrningen förstås, vilket är ett stort lyft för det här spelet.

Martin 87

VILKET FLYT

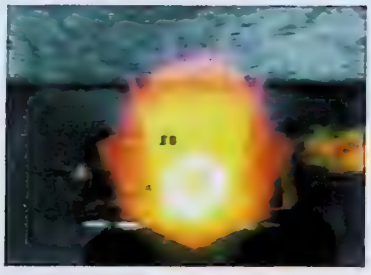
Eftersom det faktiskt är så att *F-Zero X* och *Wipeout 64* är två väldigt olika futuristiska svävarspel struntar jag helt i att jämföra dem. Intressantare är väl att jämföra *Wipeout 64* med sina föregångare till PlayStation, och då säga att det här är en lyckad Nintendo 64-debut. Visserligen är grafiken inte lika skarp som i Psygnosis bästa PlayStation-spel, men designen är lika snygg och musiken är förvånansvärt bra för att vara komponerad med Nintendo 64:ans ljudchip.

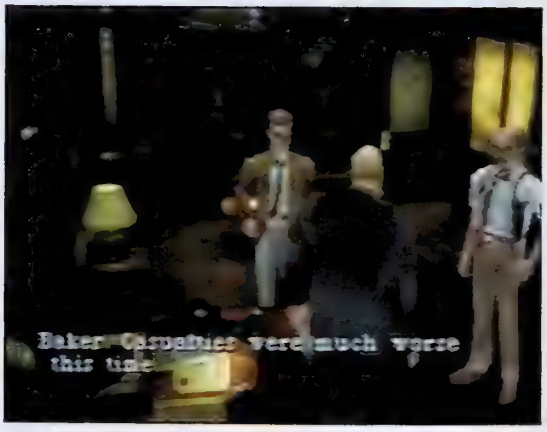
Men framför allt är det spelkontrollen som får *Wipeout 64* att bli en helt ny upplevelse. Den analoga styrningen lyfter hela spelet och får loppen att flyta extremt smidigt. Samarbetet mellan Nintendo och Psygnosis kunde knappast ha börjat bättre.

Tobias 88

GRAFIK 86	SPELBARHET 91	TOTALT
Ingenting nyskapade men ändå bra grafik som flyter utan några dimmiga bakgrunder.	Den analoga handkontrollen passar utmärkt till ett spel som detta.	Bättre sent än aldrig.
LJUD 92	UTMANING 86	**88**
Det börjar bli lite tjatigt med alla Acid-breaks, men i ett *Wipeout*-spel hör de liksom hemma.	Tufft motstånd och nya vapen gör att även de som har upplevt de tidigare spelen finner nya nöjen.	

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Square
DISTRIBUTION — Import (USA)
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —





Parasite Eve är ett rollspel som kryper under huden. Medan man spelar tar det sakta över hela ens kropp, och man blir inte sig själv igen förrän spelet är över.

I samma sekund som man tar handkontrollen i ett stadigt grepp och lätt trycker på startknappen, tar *Parasite Eve* kontrollen över en för ungefär tio timmar framåt. Man känner hur handlingen successivt blir mer och mer verklig eftersom man lever sig in i den mer och mer för varje videosekvens man får se. Och till slut är man där. Man känner att någonting har krupit under ens hud, tagit över ens celler och intagit ens blodomlopp.

Anledningen till att Squares nya rollspel blir så påtagligt äkta beror främst på att det utspelar sig i nutid, att karaktärerna är hämtade ur vår egen vardag och att problemen som uppstår, i teorin skulle kunna uppstå i verkligheten. Den mäktiga inledningssekvensen i *Parasite Eve* är bara början på ett äventyr som i och med sin originalitet äventyrar hela rollspelsgenren. Det kommer att bli svårt för både Square själva och konkurrerande företag att inte riva ned ribban efter det här.

Det är de renderade sekvenserna som imponerar mest. Bilderna etsar sig fast på näthinnan och naglar verkligen fast en framför TV:n.

Stora, vita snöflingor singlar ned. I New York glimmar tusentals ljus, och mitt i alltihop står Frihetsgudinnan och håller upp sin fackla. Det är december, julgransljusen tindrar och året är 1997.

Långsamt zoomar kameran in det pampiga operahuset Carnegie Hall, och en blank, svart bil som just har bromsat in precis utanför den väldiga byggnaden. Ur bilen stiger Aya Brea, den blonda huvudpersonen i detta nervkittlande nutidsdrama. Hon är klädd i svart slitsad aftonklänning och höga platåsandaletter och ser inte direkt ut som den nyutexaminerade polisdetektiv hon i själva verket är. Det beror på att hon är ledig, och ute med en date som har bjudit på konsert. Aya tvekar redan på trottoaren. Utan att ha en aning om vad som rör sig i hennes hjärna så känner man på sig att om hon går in på operan så kommer någonting att hända. Det känner Aya också. Men hon går in.

På scenen står skådespelerskan och sångerskan Melissa Pearce. Hon är helt inne i sina arior och när hon fixerar en av sina medspelare med blicken fattar han plötsligt och oväntat eld. Panik uppstår i lokalen när flera människor explosionsartat börjar att brinna samtidigt som de försöker att fly. De enda som klarar sig i katastrofen är Aya och Melissa. Det är med andra ord bara de två som kan lösa mysteriet. Problemet är bara att de kanske inte vill göra det på samma sätt.

På polisstationen vill man inte riktigt tro Ayas berättelse till en början. Men när flera liknande händelser uppdagas är det ingen tvekan om att man måste börja agera omedelbart, innan hela rikets säkerhet äventyras. Som Aya tillsammans med kompanjonen Daniel och den japanske forskaren Maeda, ska spelaren försöka att rädda jordens befolkning från att bli uppätna inifrån av mitokondrier.

Det är de renderade sekvenserna som imponerar mest storslaget i *Parasite Eve*. Aldrig någonsin tidigare har Square lyckats med någonting liknande. Bilderna etsar sig fast på näthinnan och naglar verkligen fast en framför TV:n.

Själva spelet är naturligtvis också snyggt. De förrenderade bakgrunderna lyfter övrig grafik som är något kantig och lite otydlig ibland. Miljöerna är nutidsorienterade, man behöver inte gå vilse i sagoskogar utan tar sig genom Central Park och Soho istället. Och istället för att tala med tomtar och troll, och pyssla med magier och trollerikonster, pratar man med folk på ett vettigt sätt för att få fram

Parasite Eve

ledtrådar, och köper vanliga vapen och ammunition om man är rädd för faror och fiender.

Fienderna i *Parasite Eve* är främst djur som har transformerats till ohyggliga monster efter att mitokondrier har tagit befälet över deras celler. För att besegra dessa måste Aya dels använda rätt vapen, dels akta sig för att själv ta skada, och dels träffa när hon skjuter. På rollspelsmanér blir duellen som en egen liten del av spelet, men till skillnad från normen kan hon röra sig runt fienden och flytta sig framåt och bakåt under attacken.

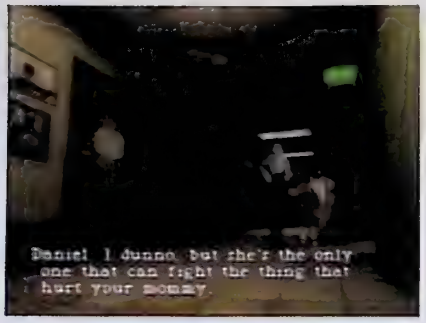
Under själva spelandet är det ganska mycket som redan är styrt. Stundtals är det svårt att hitta det man letar efter, och de långa dialogerna förlorar lite av sin skarphet i och med avsaknaden av ljudet av röster. Musiken i spelet är däremot spänningsskapande och ljudeffekterna är väldigt välgjorda. Beroende på hur stort eller tomt ett rum är förändras ekot när man går, och har man haft sönder en glasruta så knastrar det under fötterna när man går. Ibland blir det tysta pauser som bidrar till att hjärnan skärper sig ännu mer. Det behövs, för det finns många gåtor att lösa i detta förunderliga spel, komplett med bihandlingar, frågor utan svar och fängslande hemligheter.

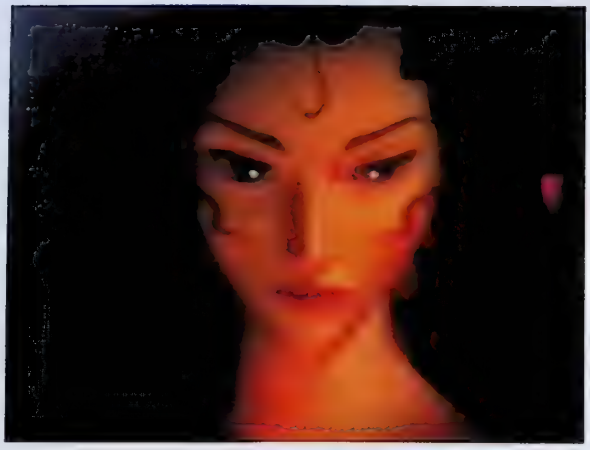
Parasite Eve är det första rollspelet som är grafiskt fulländat, har en trovärdig nutidsanpassad story och innehåller utmaning både spelbarhetsmässigt och tankemässigt. Tyvärr är det lite kort, Ayas öde sträcker sig bara över sex dagar. Men i gengäld ger det en mer äventyr än vad man råkar ut för under en hel livstid.

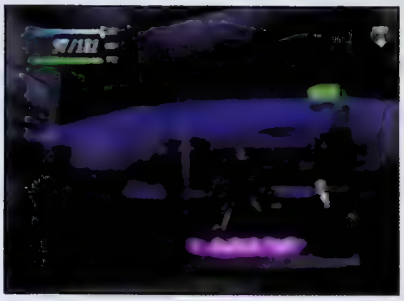
LL

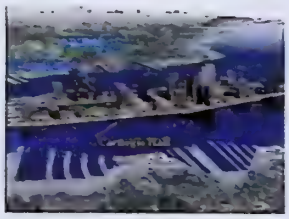
▶

Cellerna i Ayas kropp är de enda som inte påverkas av Eves attacker, och därför är Aya den enda som kan stoppa henne.

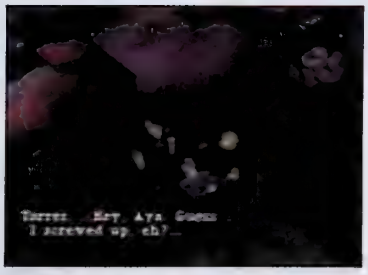


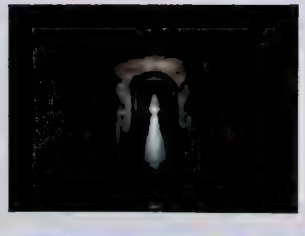






På kartan ser man vilka platser som är tillgängliga.





Tyvärr är spelet lite kort, Ayas öde sträcker sig bara över sex dagar. Men i gengäld ger det en mer äventyr än vad man råkar ut för under en hel livstid.

ETT ROLLSPEL ATT IDENTIFIERA SIG MED

Det som jag oftast tycker är lite jobbigt med rollspel är att de ligger så långt ifrån verkligheten. Visst är *Zelda*-spelen och *Final Fantasy*-äventyren mästerverk, men jag har lite svårt att leva mig in i de sagolika historierna och legendomspunna handlingarna. Det blir för tvära kast att först handla mjölk på Konsum och sedan resa i tiden genom att spela på en liten flöjt. Eller komma upp från tvättstugan och sedan gå på jakt efter ett magiskt svärd. Därför är *Parasite Eve* ett rollspel som passar mig perfekt. Jag kan identifiera mig med Aya Brea på ett helt annat sätt än med Link. Och ibland känns det lite mer relevant att stoppa mitokondriers framfart än att rädda en prinsessa. Då fyller *Parasite Eve* ett tomrum. Och jag hoppas att det kommer fler rollspel i den här genren.

Lovisa 94

NÄSTAN VERKLIGT

Square har alltid haft förmågan att producera spel som fängslar och engagerar, och *Parasite Eve* är knappast något undantag. Det hann inte gå många sekunder av den inledande sekvensen förrän jag var fast. Inte bara för att bilden av New York är så snygg utan för att *Parasite Eve* är den modernare och mer nutida version av *Final Fantasy* som jag alltid har önskat mig. Det går ofta att känna igen sig i huvudpersonerna i bra rollspel, men Aya, Daniel och Maeda känns mer levande än några andra spelkaraktärer och de får *Parasite Eve* att kännas nästan verkligt.

Squares nya kampsystem gör spelet lättillgängligt och dessutom återkommer samma fiender inte alls lika ofta som i andra rollspel, vilket gör att man får mer tid att undersöka och utforska alla de vackra miljöerna. För det är ändå grafiken som tillsammans med handlingen gör *Parasite Eve* så fascinerande. Där renderade sekvenser i racing- eller beat 'em up-spel enbart fungerar som lockande men samtidigt ganska falsk reklam, binder de i *Parasite Eve* ihop berättelsen och gör den ännu mer gripande.

Beslutet att inte släppa *Parasite Eve* i Europa är Squares största misstag sedan de bestämde sig för att inte översätta *Secret of Mana 2* till engelska.

Tobias 94

GRAFIK 95

Renderade sekvenser som etsar sig fast på näthinnan.

SPELBARHET 93

Aya går eller springer dit man vill, dock lite sakta ibland.

LJUD 89

Ljuden är anpassade efter spelets handling på ett smart sätt, synd bara att man inte hör några röster.

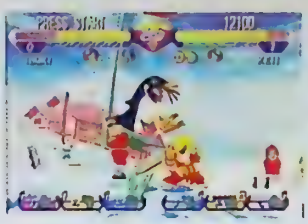
UTMANING 92

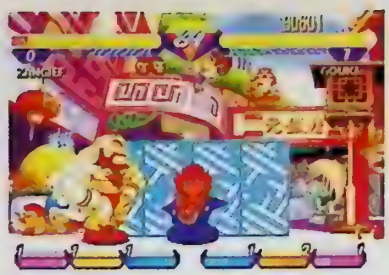
Man har oavbrutet minst tre problem att lösa samtidigt.

TOTALT

Ett modernt och nyskapande rollspel som gör djupt intryck.

93





SPELTYP ——— **Beat 'em up**
UTGIVARE ——— **Virgin**
UTVECKLARE ——— **Capcom**
DISTRIBUTION ——— **Egmont**
SLÄPPS ——— **Ute nu**
SPELARE ——— **1 – 2**
SPARFUNKTION ——— **Minneskort**
ÖVRIGA FORMAT ——— **Saturn**

Pocket Fighter

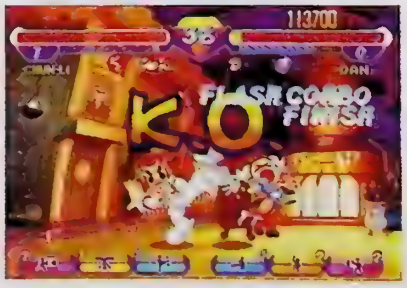
Capcom är mästare på tvådimensionella beat 'em up-spel, uppföljare och arkadkonverteringar. *Pocket Fighter* går att placera i samtliga dessa kategorier.

Termen SD, eller Super Deformed, är någonting som anime-intresserade ofta kommer i kontakt med. I vissa fall har begreppet även tenderat att infinna sig i spelvärlden. Med superdeformerad menas att en karaktär gestaltas på ett ihoptryckt och ganska barnsligt sätt. I Japan älskar man sådana figurer och det är förmodligen därför som Capcom har superdeformerat alla sina populära *Street Fighter*-karaktärer och producerat *Pocket Fighter*. Capcom hoppas att det ska vara tillräckligt för att locka till sig slagsmålsfantaster både i öst och väst.

Pocket Fighter känns lite som en blandning av *Puzzle Fighter* och *Street Fighter Alpha*-serien. Spelet innehåller de klassiska slagserierna och Mighty Combo Gauge, som finns i nästan varje nytt Capcom-beat 'em up. Juvelerna som fanns med i *Puzzle Fighter* har inte riktigt samma funktion som där, utan fungerar som bonuskrafter som tillåter spelaren att utföra specialattacker. Träffar man motståndaren med sitt anfall tappar han eller hon sådana juveler och man kan enkelt plocka upp dem. Ju kraftigare attacker desto fler och större juveler får man chansen att samla på sig. Men juvelerna är inte det viktigaste inslaget. Fortfarande gäller det att som i alla beat 'em up arbeta defensivt och offensivt. Och hålla koll på hur man utför de bästa kombinationsattackerna.

Det finns gott om valmöjligheter i *Pocket Fighter*. Det går att välja mellan Battle Mode, Arcade Mode, Free Battle, Running Battle och Training. Det mest imponerande är att det går att skapa sin egen typ av karaktär. Den baseras visserligen på de redan befintliga karaktärerna, men färdigheterna varierar. För att hitta en matchande personlighet måste man svara på frågor. Vilken typ av karaktär man får beror på om man gillar sushi, hamburgare eller grönsaker bäst, eller vilken organisation man föredrar av Capcom eller Umbrella. Internskämten duggar tätt och dessa frågor tillhör verkligen de roligaste inslagen i spelet.

Pocket Fighter är definitivt inget banbrytande beat 'em up, men det har tillräckligt med charm för att hålla spelaren engagerad ett tag. Men mer än så är det tyvärr inte, och de som suktar efter ett klassiskt komplett Capcom-beat 'em up bör nog titta lite närmare på *Rival Schools*. *MJ*



FÖR LITET

När man skojar till det som Capcom har gjort med *Pocket Fighter* brukar man oftast få kompromissa. Och visst ser det här spelet gulligt, lustigt och inbjudande ut, men utmaningen är inte lika stor som i de klassiska *Street Fighter*-spelen. *Pocket Fighter* känns även litet tunt för att hålla i längden, vilket är synd. Capcom kunde gott och väl ha kryddat lite extra, och gjort spelet till någonting mer än ett lustigt beat 'em up med tre äpplen höga karaktärer.

Martin 72

GRAFIK 85	SPELBARHET 85	TOTALT
Skön pixelgrafik med färgglada effekter.	Lite stirrigt blir det allt i stridens hetta, men kontrollen är det inget fel på.	Gulligt, knäppt och annorlunda. Kanske lite väl annorlunda. **78**
LJUD 70	**UTMANING 76**	
Som alltid när det handlar om superdeformerade karaktärer är musiken extremt pubertal.	Tyvärr är inte det här spelet så jätteinspirerande i längden, men håller i alla fall ett par veckor.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Acclaim
UTVECKLARE — Probe
DISTRIBUTION — Bonnier
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

XG2

Probes futuristiska racingspel blev aldrig lika bra som *Wipeout*. *Extreme G* har som bäst kunnat skryta med att ligga tvåa, och nu gör Probe ett nytt försök. Men det enda de lyckas med är att hjälpa *Wipeout 64* på traven.

Uppföljaren till *Extreme G* är slutligen här, och har fått den småfåniga förkortningen *XG2* som titel. Kanske trodde Acclaim att folk skulle få dåliga associationer av titeln *Extreme G*, vilket inte vore särskilt konstigt. *Extreme G* var nämligen ett medelmåttigt spel i *Wipeout*-seriens kölvatten och för att rätta till sitt misstag har Probe utvecklat en uppföljare som åtminstone på ytan uppfyller alla krav för att vara bättre än föregångaren.

Först och främst har grafiken förvandlats till en visuell upplevelse vars detaljrikedom vida överträffar originalspelets utseende. Färgerna sprakar överallt, banorna vrider sig genom häpnadsväckande kurvor och tunnlar och bakgrunderna är fyllda med *Blade Runner*-inspirerade miljöer. Men *XG2* har ändå ett stort problem. Nyligen pratades det nämligen om att spelet skulle vara kompatibelt med den nya RAM-uppgraderingen till Nintendo 64, vilket lyfte förväntningarna på Probes uppföljare till oanade höjder. Men nu när spelet är här är Memory Expansion Pak-kompabiliteten som bortblåst. Och grafiken klarar sig inte särskilt bra utan den. *XG2* har en bildhastighet som orsakar yrsel efter bara några minuter och grafiken är så pass ryckig att både fartkänsla och styrning påverkas till det sämre. Antagligen hade spelet tjänat på att inte vara fullt så detaljerat, men nu är det som det är och det är synd för Acclaim och Probe.

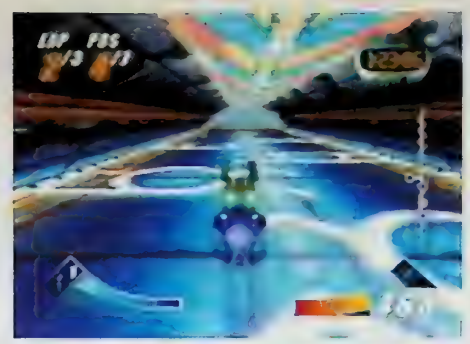
Istället för att förbättra kontrollen har man sänkt farten och därför är XG2 inte alls så extremt som man skulle vilja.

I *Extreme G* fick spelaren ingen chans att styra sitt fordon med någon som helst känsla. Men orsaken till det var inte den överdrivna farten, för den som köper ett spel med titeln *Extreme G* förväntar sig ju just att omgivningarna ska förvandlas till suddiga färgfält när gasen tryckts i botten. Problemet var att spelkontrollen helt enkelt inte var tillräckligt välprogrammerad. Dessvärre har Probe använt helt fel metod för att lösa det problemet i uppföljaren. Istället för att förbättra kontrollen har man sänkt farten och därför är *XG2* inte alls så extremt som man skulle vilja. En annan åtgärd som har vidtagits för att göra spelet lite mindre omöjligt är att banorna har breddats avsevärt, men de är fortfarande inte tillräckligt genomtänkta för att loppen ska bli riktigt roliga.

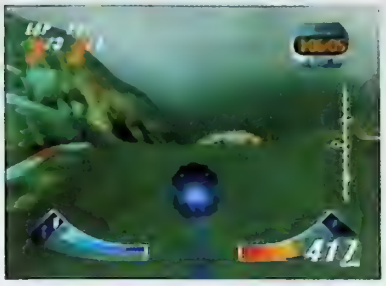
Trots den slöa grafiken och farten går *XG2* i alla fall att spela, om än inte i speciellt långa omgångar. Probe har hittat på en rad nya futuristiska motorcyklar som alla ser inbjudande och starka ut. Vapnen har också uppgraderats rejält, och i *XG2* kan man orsaka större skada än i *Extreme G*, med större tillfredsställelse som belöning.

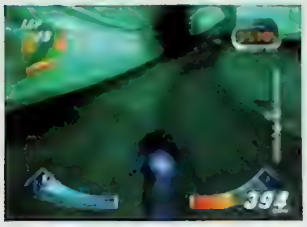
Den viktigaste nyheten är att upp till fyra spelare kan tävla mot varandra samtidigt i *XG2*. För det ändamålet finns ett antal specialdesignade stridsarenor där man kan vända G-krafterna ut och in i jakten på varandra, och dessa bidrar till att göra spelet roligare.

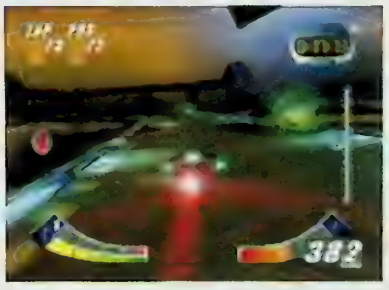
Men trots det är *XG2* inget vidare köp med tanke på att *Wipeout 64* också nyligen har släppts. För att inte tala om *F-Zero X*. *XG2* är precis som sin föregångare ett halvdant alternativ till Psygnosis och Nintendos racingklassiker. *MW*



De grafiska effekterna ser väldigt imponerande ut på bild. I verkligheten är *XG2* inte lika snyggt.







UNDERMÅLIGT

När *Wipeout* kom skapade det en helt ny spelgenre. Visserligen hade det funnits futuristiska racingspel tidigare, men inget som kommit i närheten av Psygnosis-spelets känsla. När sedan *Extreme G* gjorde sin entré riktades inget annat än misstänksamma blickar mot det, inte minst från mig. Det verkade bara som att Acclaim gjorde ett desperat försök att hänga på *Wipeout*-hysterin och när jag väl testat spelet kunde jag konstatera att jag hade rätt. Och nu har de alltså gjort det igen.

Grafiken i det här spelet förstör allt. *XG2* har ett flertal häftiga motorcyklar och banor, det går att spela fyra på samma gång på specialdesignade banor och det finns massor av roliga vapen att avfyra mot sina motståndare. Men bildhastigheten är helt enkelt för slö för att jag ska orka hänga med.

Det verkar som Probe har arbetat mot orealistiska mål när de skapade *XG2*, för detaljrikedomen och effekterna i spelets grafik slöar ned det så mycket att programmerarna själva måste ha insett att deras spel skulle bli i stort sett ospelbart. Kanske hade det gått vägen om spelet varit kompatibelt med den nya RAM-uppgraderingen, men det kommer vi aldrig att få veta.

I jämförelse med *Wipeout 64* är *XG2* ett undermåligt racingspel som verkar ha tagits fram på alldeles för kort tid. Och eftersom grafiken har samma effekt på ögonen som ett stroboljus undrar jag om det inte finns hälsorisker med i spelet.

Micke 66

LITE ONÖDIGT

Det kommer alltid att finnas spelutvecklare som inte riktigt kan avgöra vad som gör ett bra spel bra. Det handlar inte om grafisk yta, hastighet eller val av musikgenre, utan om känsla och kontroll. Det är bristen på dessa faktorer som gör att *V-Rally* aldrig blir *Sega Rally*, att Crash aldrig blir Mario och att *Extreme G* aldrig blir *Wipeout*. Jag tycker visserligen inte alls att *V-Rally '99* eller *Crash Bandicoot 3* är dåliga spel. Det är inte *XG2* heller. Men när det finns en uppenbar förebild som är mycket bättre fyller kopian ärligt talat ingen funktion. Och det är där *XG2* får problem. Hade jag inte spelat någonting annat i den här genren hade jag förmodligen tyckt att det var riktigt häftigt. Men nu finns både *F-Zero X* och *Wipeout 64*. Och då spelar jag mycket hellre något av dem.

Tobias 77

77	69
Spelet lider varken brist på bra designidéer eller detaljrikedom, men allting lider av den slöa bildhastigheten.	Spelkänslan saknar tyngd och farten är så låg att spelets titel framstår som ett skämt.
79	80
Detta drum 'n' bass- och techno-inspirerade dunk skapar nästan rätt stämning.	Spelets ordinarie 36 banor tröttnar man på, men med levande motståndare blir lite roligare.

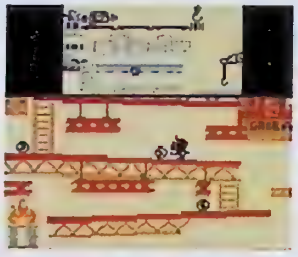
Ett mindre lyckat försök att konkurrera med *Wipeout 64* och *F-Zero X*.

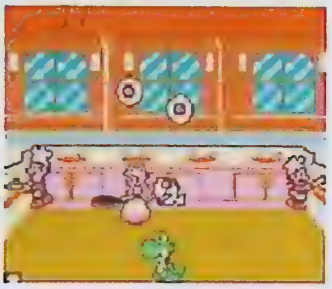
78

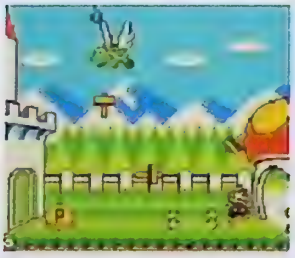
SPELTYP	Samling
UTGIVARE	Nintendo
UTVECKLARE	Nintendo
DISTRIBUTION	Bergsala
SLÄPPS	Ute nu
SPELARE	1
SPARFUNKTION	Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT	

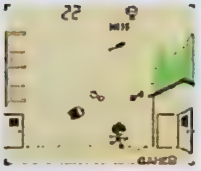
Game & Watch Gallery 2

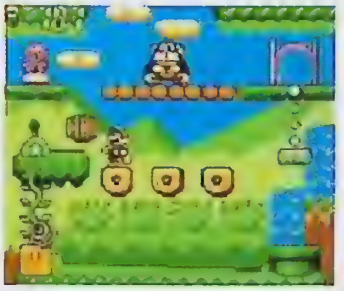
Än en gång slår Nintendo till. Den här gången släpper de sina Game & Watch-klassiker till Game Boy Color.











Sist Nintendo släppte en kassett med sina samlade Game & Watch-mästerverk kändes det överflödigt. Det man saknade till konsolen var nya spelupplevelser, inte gamla avdammade favoriter. Men Nintendo ger inte upp. Antagligen kan de inte låta bli att tänka på hur mycket pengar de skulle kunna tjäna om de här spelen blev samma försäljningssuccé som de en gång var.

I *Game & Watch Gallery 2* till Game Boy Color får man fem av de klassiska originalspelen, alla i två olika versioner. Dels den gamla stenåldersversionen där grafiken är enkel men genial, dels en ny version i färg där grafiken är mycket mer utvecklad och där man har förbättrat spelet med några små detaljer.

Parachute går ut på att Mario som sitter i en liten roddbåt, ska rädda små fallskärmshoppande flugsvampsbebisar från att falla ned i vattnet där en farlig fisk lurar. Det roliga är att om man ändå missar, vilket händer ibland eftersom man inte riktigt ser var de små hopparna kommer att hamna då de faller en lång bit innan fallskärmarna fäller ut sig, så blir de inte uppätna av hajar som i den gamla versionen, utan Lakitu kommer och räddar dem istället! Ett annat nytt inslag är att några ramlar ned i en kanon istället för i vattnet, och skjuts iväg helt plötsligt.

I *Helmet* ska Mario ta sig från ena sidan skärmen till den andra utan att få de hamrar som en flygande Yoshi släpper ned från himlen, i huvudet.

Chef går ut på att man ska samla poäng genom att som prinsessa hjälpa Yoshi att få tag på så mycket mat som möjligt. Om inte Yoshi är i närheten måste man fånga upp de flygande äggen, korvarna, fläskkotletterna och fiskarna med stekpannan och hålla dem i luften. *Vermin* är spelet där Yoshi utrustad med hammare ska skydda sina ägg från att bli uppätna av mullvadar, och *Donkey Kong* är det klassiska spelet där Mario ska hoppa över tunnor, som jättegorillan Donkey Kong ursinnigt kastar, för att ta sig upp på högsta våningen och rädda prinsessan.

Game & Watch Gallery 2 bjuder tyvärr inte på några överraskningar. Däremot är de uppgraderade versionerna av spelen ganska roliga, och konceptet fungerar bra på Game Boy-skärmen trots att de nu är i färg och mer detaljerade. Man kan välja att spela en lätt eller en svår variant och då man får hela fem spel i ett kan det vara ganska lönande att införskaffa detta. Men att de ursprungliga versionerna av spelen finns med känns ganska onödigt. *LL*

BÄTTRE ÄN ETTAN

De flesta av de gamla Game & Watch-spelen var roliga. Men i dagens läge, när spelutvecklingen har gått så långt att det ibland är svårt att skilja grafik från verklighet, har spel i det formatet kommit i skymundan. Har man en Game Boy Color är det här en samling som förtjänar att prövas. Nintendo har ansträngt sig lite extra i uppgraderingarna av spelen, och trots att alla fem utmaningarna bygger på ett enkelt koncept, är de fulla av spelglädje.

Lovisa 80

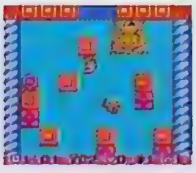
[illegible]	78	[illegible]	82	[illegible]	
De moderna versionerna är både fina i färg och lagom omgjorda.		Genialt uttänkt till den lilla skärmen.		Kul även om man har originalspelen.	
[illegible]	77	[illegible]	75		
Meningslös men glad musik och effekter som talar om när det är fara och färde.		Spelen är i grunden exakt samma som originalen.			

78

Pocket Bomberman

SPELTYP — Pussel
UTGIVARE — Nintendo
UTVECKLARE — Hudson
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Lösenord
ÖVRIGA FORMAT —

Visst förstår man att Nintendo gärna vill släppa många spel till sin färggranna lilla konsol. Men om den ska bli lika populär som sin grå bror får de nog be tredjepartstillverkarna att anstränga sig lite mer än så här.



Att satsa på *Bomberman* är ett säkert koncept, tänkte nog Hudson när de bestämde sig för att utveckla *Pocket Bomberman*. Men trots att man får två spel i ett känns det här inte så angeläget.

För länge sedan förmörkades plötsligt solen av ett moln. Det berodde på att ett monster hade lagt beslag på solsvärdet. För att solen skulle kunna börja lysa igen krävdes det att en modig hjälte samlade in fem kraftstenar som vaktades av fem monster, och tog tillbaka svärdet. Den enda hjälten som kände sig manad var förstås den lilla karaktären Bomberman. I två olika spel får han därför bombardera monster allt vad han kan för att solen ska lysa igen.

Det ena är ett hoppspel som går att spela i lätt, normal eller svår version. Det går ut på att man så snabbt man kan ska hoppa från avsats till avsats på skärmen, bomba allt och alla som kommer i ens väg tills man kommer högst upp och får utmana bossmonstret. Under två hysteriska minuter ska man alltså försöka förhindra att nya monster genereras samtidigt som man bombar mjuka block som ger en olika specialstyrkor.

Det andra spelet sträcker sig över fem banor med vardera fem nivåer. Spelet går ut på att man ska gå runt på varje bana, bomba alla fiender man stöter på för att inte själv ta skada, samt bomba alla bonusboxar för att samla ihop poäng. När man har bombat tillräckligt hittar man en utgång och får gå vidare till nästa nivå. På den sista nivån på varje bana väntar ett jättemonster som man måste besegra. När man har besegrat en monsterboss belönas man med en kraftsten.

Att spelet är i färg piggar upp lite grann, men förutom titelbilderna är grafiken utformad på ett sådant sätt att det lika gärna skulle kunna spelas i gråskala. Det finns ändå inte så mycket att se på banorna.

Ganska snart tröttnar man på att bara gå runt runt på banorna. Det känns inte som någon riktig utmaning att bara bränna av en och annan bombattack bara för att hoppas på att Exit-skylten snart ska tändas. Snarare letar man efter en nödutgång, så att man kan komma vidare lite snabbare. Det borde ha varit mer utvecklade banor i det här spelet. Men gillar man *Bomberman* och tycker man att det är häftigt när det smäller ur de små högtalarna, då kan det här vara ett minst lika värdigt tidsfördriv som *Game & Watch Gallery 2*.

LL

BOMBAD OCH SÄNKT

På samma sätt som det i spelet ibland händer att man bombar sig själv, känns det som att Hudson härmed bränner sitt suveräna *Bomberman*-koncept. *Bomberman* kan vara jättekul, men i det här utförandet känns det faktiskt lite tamt. Inga nyheter och inga innovationer mer än att spelet är i färg och att man ser banorna från sidan. Lite kul är det förstås att man får två spel i ett. Hoppspelet varar ganska länge om man övar upp sig lite så att man är snabb i vändningarna, men det andra alternativet blir segt när den enda utmaningen är att man måste förgöra alla fiender på en bana innan man får ta sig vidare. Som vanligt i *Bomberman* kan man genom att bomba rätt block få utnyttja specialare som att röra sig snabbare, flyga, bli osårbar och få extra tid. Det går även att lägga ut flera bomber på rad, låta bomber explodera på avstånd, öka bombernas explosionsräckvidd och använda bomber som trappa eller att hoppa på för att nå avsatser som är för höga. Men då måste man vara smidig, annars bombar man sig själv.

Lovisa 70

GRAFIK 62
Tråkiga banor utan detaljer.

SPELBARHET 79
Man måste vara lite logisk för att få bomberna dit man vill ha dem.

TOTALT
Game Boy Color behövde inte det här.

LJUD 69
Otroligt påfrestande klämkäck melodi.

STÄMNING 70
Man går mest bara runt.

72

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT
24 TIMMARS LEVERANS
1 ÅRS GARANTI PÅ BEG.

www.spelia.se

SPE

HÄR HITTAR NI OSS I STOCKHOLM:

Valhallavägen 36
08-150 600

Valhallavägen 22
08-150 500

Valhallavägen 22
08- 150 500

VI KÖPER
TRASIGA KONSOLLER

POSTORDER
08-150 600

Valhallavägen 40
08-150 800

SPELIA
har nu öppnat Sveriges första specialbutik för DVD
VÄLKOMNA!!

Många beställningskuponger som skickats till oss har försvunnit i posthanteringen. Vi ber er därför att stoppa beställningstalongen i ett kuvert och skriva av svarspostrutan på kuvertet, eller klippa ut denna del & klistra fast den utanpå ett "vanligt" kuvert.

(Till er som beställt men inget fått: RING 08-150 600)

KÖP

Ring, faxa eller skicka in beställnings talongen på de spel du önskar köpa.

BYT

1.) Skicka in dina spel ihop med en lapp där du räknat ut hur mycket du får per spel & den totala summan. Se efter vad vi betalar i kolumnen längst till höger om speltiteln. (överskriften lyder: *vi köper*).

2.) Sätt ihop en lista på vilka spel du vill ha, samt reservtitlar ifall spelet skulle vara slut i lager. Glöm ej att skriva om du vill ha ett nytt eller begagnat spel. Om spelen du byter in är mer värda än de spel du köper, får du pengar tillbaks, glöm ej att ange postgironr. eller bankgironr.

3.) Glöm inte att skriva ditt namn, adress, postnummer, telefonnummer och personnummer. Om du är under 16 år ber vi om målsmans underskrift. Spelen kommer till dig inom 3 dagar från det att vi fått ditt paket.

SÄLJ

När du säljer spel till oss gör du på samma sätt som när du byter spel, men i detta fall får du pengar direkt. Pengarna kommer till dig inom 1-2 veckor.

VÅR ADRESS ÄR: **SPELIA**
BOX 190 20
104 32 STOCKHOLM

OBS!! Saknar spelen du skickar in till oss manual, fodral eller framsida drar vi av 25:- för varje saknad del...

Gör din beställning & skicka in Portofritt!

(kopiera gärna denna beställningstallong & dela ut till kompisar & bekanta)

	Produkt:	Pris:	Reservtitel:	Pris:
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

Namn._____

Adress._____

Postnr._____ Postadress:_____

Tel:_____ Målsmans sign>16år_____

Frankeras ej SPELIA betalar porto

SPELIA

Svarspost
121079300
110 19 Stockholm

KÖPINFORMATION

***Våra inköpspriser gäller per postorder.**

*Alla priser är inkl. moms.

*Postavgifter tillkommer med 55:-/brev & 105:-/paket

*Ej utlösta paket debiteras med 150:-

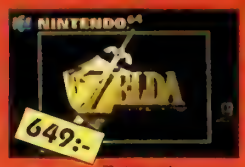
* 3 års garanti på nytt/1 års garanti beg. (lasermaskiner=1år)(lasermaskiner=6mån.)

*Priserna gäller t.om nästa nummer av Super Play eller t.om 15 Februari 1999.

*Vi reserverar oss för ev. prisändringar/tryckfel

LIA

KÖPER BYTER SÄLJER



Zelda 64

V-Rally

Turok 2

NHL '99

Duke 2 Time to Kill

F-Zero X

Ny basenhet inkl. strömkabel, handkontroll strömsladd, manual och tredins garanti *Pris set gäller vid köp av 1 st valfritt spel

BEGAGNAD N64

Vi köper 500:-
Vi säljer 800:-

	nytt/ beg. /vi köper		
1080 Snowboarding	579	500	225
Aero Fighter Assault	599	450	200
Aero Gauge	599	400	175
Air Boarder 64	499	450	200
All Star Baseball '99	599	500	225
Banjo Kazooie 3D	579	500	225
Bio Freaks	599	500	225
Blast Corps	299	250	100
Body Harvest	549	450	200
Bomberman 64	299	250	100
Bomberman World	499	450	200
Bust a Move 2	399	350	150
Bust a Move 3	549	450	200
Centre Court Tennis	549	450	200
Chameleon Twist	649	450	200
Chopper Attack	599	500	225
Clayfighter 63 1/2	399	350	150
Cruisin' USA	549	350	175
Cruisin' World	499	450	200
Dark Rift	399	350	150
Diddy Kong Racing	599	400	175
Doom 64	649	300	125
Dual Heroes	499	350	150
Duke Nukem 64	599	400	175
Extreme G	599	450	200
Extreme G2	549	450	200
Fifa 64	399	250	100
Fifa '98-Road to W.C	599	500	225
Fighters Destiny	299	250	100
Forsaken	399	350	150
F1 World Grand Prix	499	400	175
F1 Pole Position	599	450	200
F-Zero X	549	450	200
Gex 2	549	450	200
Golden Eye 007	549	450	200
GT 64 World Champ.	549	450	200
G.A.S.P	599	500	225
Glover	549	450	200
Hexen	399	250	150
Holy Magic Century	549	450	200
Iggy's Reckin' Balls	599	500	225
Int. Superstar S. '97	299	250	100
Int. Superstar S. '98	599	500	225
Killer Instinct Gold	599	250	100
Knife Edge	549	450	200
Lamborghini 64	399	300	125
Lylat Wars (Rumble P.)	599	250	100
Maco : The Dark Age	399	300	125
Madden 64	599	350	150
Madden NFL '99	599	500	225
Mario 64	299	250	100
Mario Kart 64	449	400	175
Mischief Makers	299	250	125
Mission Impossible	599	500	225
Mortal Kombat Trilog.	599	500	225
Mortal Kombat 4	599	500	225
Multi Racing Champ.	649	350	150
Mystical Ninja	599	500	225
Nagano W. Olympics	449	250	125
Nascar '99	599	500	225
NBA Courtside-Kobe	449	400	175
NBA Hangtime	599	400	175
NBA Jam '99	599	500	225
NBA Live '99	599	500	225
NBA Pro	649	500	225
NFL Blitz	549	450	200
NFL Quarterback C.	399	300	125
NHL '99	599	500	225
NHL Breakaway '98	399	300	125
NHL Breakaway '99	579	500	225
Off Road Challange	599	500	225
Olympic Hockey	599	500	225
Pilotwings 64	599	300	125
Quake 64	599	450	200
Rampage World Tour	649	500	225
Robotron X	649	550	250
San Fransisco Rush	649	400	175
Snoboard Kids	499	450	200
Space Stations Silic.	549	450	200
Star Shot	549	450	200
Star Wars	599	300	125
Sub Zero - Mortal K.	649	500	225
Tetrisphere	499	400	175
Top Gear Rally	499	350	150
Turok	499	300	125
Turok 2	549	450	200
Virtual Chess 64	599	500	225
V-Rally Edition '99	599	500	225
Waialae C.C Golf	549	450	200
Wargods	299	250	100
Wayne Gretzky 64	549	350	150
Wayne Gretzky '98	599	500	225
Wave Race	299	250	100
WCW-NWO Revenge	549	450	200
WCW vs NWO W.T	499	400	175
WWF Warzone	549	450	200
Wetrix	599	400	175
World Cup 98	549	450	200
Yoshi's Story	579	500	225
Zelda 64	649	550	250

TILLBEHÖR

	nytt/ beg. /vi köper		
AC Adapter	399	300	100
Antennkabel	199	150	50
Antennkabel, original	249	200	50
AV-kabel	149	100	20
Förlängningssladd 2m	99	50	20
Handkontroll,InterAcR	399	300	100
Handkontroll, original	299	200	50
Handkontroll, färgad	349	250	50
Handkontroll, turbo	249	150	50
Handk., turbo+färgad	299	200	50
Handkontroll, Ultra R	399	300	100
Minneskort (6 färger)	149	100	50
Minneskort, orginal	199	150	50
Minneskort, x4	299	200	100
Minneskort, x20	399	300	150
Ratt+pedaler, InterAct	699	550	250
Ratt+pedaler,Top Drive	899	750	300
Rumble Pack	149	100	50
Rumble Pack, orginal	199	150	50
Rumble Pack +minne	299	250	100
S-Video kabel	199	150	50
Stereo A/V kabel	199	150	50

Två av 1900-talets bästa spel i ett och samma paket

Ny basenhet av spelen Zelda och Mario 64 samt kabel, handkontroll, strömsladd, manual och 3 års garanti

BEGAGNADE SPEL:

Chameleon Twist

Crusin USA

Doom 64

Duke Nukem 64

F1 Pole Position 64

Fifa 64

Int Superstar S. '97

Multi Racing Champ

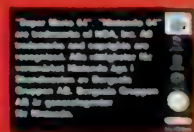
NHL Breakaway 98

Wargods

Nagano W. Olympics '98

NBA Hangtime

Wayne Gretzky 3D Hockey



måndag-fredag **lördag**

Butik 11.00-18.00 11.00-15.00 **08/150 600**

Postorder dygnet runt

Orderfax: 08/150 700

3 ÅRS GARANTI PÅ NYTT

24 TIMMARS LEVERANS

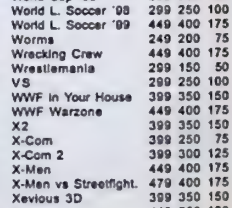
TÅRS GARANTI PÅ BEG.

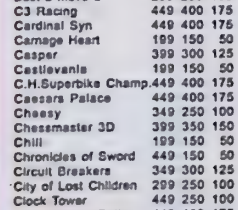
KÖPER BYTER SÄLJER

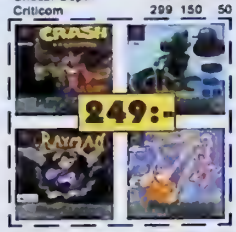
SPEL

	nytt/ beg. /vi köper		
4-4-2 Soccer	399	350	150
Actua Golf	199	150	50
Actua Golf 2	399	350	150
Actua Golf 3	399	350	150
Actua Ice Hockey	449	300	125
Actua Soccer	249	100	25
Actua Soccer 2	349	300	125
Actua Soccer 3	399	350	150
Actua S.Club Edition	449	300	125
Actua Tennis	399	350	150
Adidas Soccer	249	100	25
Adidas P. Soccer '97	199	150	50
Adidas P. Soccer '98	449	400	175
Agent Armstrong	449	400	175
Agile Warrior F-117	199	150	50
Air Combat	249	100	25
Air Combat 2	399	300	125
Air Race	449	400	175
AIV Evolution Global	399	200	75
Alien Trilogy	249	200	75
Allied General	449	400	175
All Star Tennis	449	400	175
Alone Dark-Jack is B.	349	200	75
Alundra	449	400	175
Andretti Racing	299	250	100
Apocalypse	429	400	175
Aquanuts Holiday	399	150	50
Area 51	449	250	100
Ark of Time	449	400	175
Armored Core	399	350	150
Assault	429	400	175
Assault Rigs	149	100	25
Asterix	449	400	175
Atari Greatest Hits	449	400	175
Auto Destruct	399	300	125
Ayrton Senna Kart	399	350	150
Ayrton Senna Kart 2	449	400	175
Azure Dreams	499	450	200
Baby Universe	449	400	175
Ballblazer Champ.	299	250	100
Batman Forever	399	350	150
Batman & Robin	449	400	175
Battle Sports	199	150	50
Battle Station	299	250	100
Beast Wars	199	100	25
Bedlam	99	100	25
Big Hurt Baseball	399	350	150
Black Dawn	199	150	50
Blam! Machinehead	299	250	100
Blast Chamber	149	100	25
Blasto	399	350	150
Blast Radius	449	400	175
Blaze & Blade	449	400	175
Blazing Dragons	299	250	100
Bloody Roar	249	200	75
B-Movie	449	400	175
Bomberman World	399	350	150
Brahma Force	449	400	175
Break Point Tennis	199	150	50
Breath of Fire 3	449	400	175
Broken Helix	199	150	50
Broken Sword	399	300	125
Broken Sword 2	449	350	150
Brunswick Bowling	449	400	175
Bubble Bobble	399	350	150
Bubsy 3D	449	400	175
Bugriders	199	150	50
Burning Road	299	200	75
Bushido Blade	399	200	75
Bust a Groove	399	350	150
Bust a Move 2	249	200	75
Bust a Move 3	299	250	100
C3 Racing	449	400	175
Cardinal Syn	449	400	175
Carnage Heart	199	150	50
Casper	399	300	125
Castlevania	199	150	50
C.H.Superbike Champ.	449	400	175
Caesars Palace	449	400	175
Cheesy	349	250	100
Chessmaster 3D	399	350	150
Chill	199	150	50
Chronicles of Sword	449	150	50
Circuit Breakers	349	300	125
City of Lost Children	299	250	100
Clock Tower	449	250	100
Colin McRae Rally	449	400	175
Colony Wars	449	200	75
Colony Wars-Veng.	479	400	175
Command & Conquer	249	200	75
Constructor	449	400	175
Contra	299	250	100
Cool Boarders	349	300	125
Cool Boarders 2	399	350	150
Cool Boarders 3	399	350	150
Cool Boarders 3+Cd C.	449	400	175
Courier Crisis	399	350	150
Crash Bandicoot	249	200	75
Crash Bandicoot 2	449	350	150
Crash Bandicoot 3	449	400	175
Crime Killer	299	250	100
Crisis City	699	550	250
Critical Depth	199	150	100
Criticom	299	150	50
Croc	249	200	75
Crow - City of Angels	449	150	50
Crusader No Remorse	199	150	50
Crypt Killer	199	150	50
Cybena	149	50	25
Cybersled	399	200	75
Cyberspeed	149	100	25
D	349	200	75
Dark Forces	399	300	125
Darklight Conflict	149	100	25
Dark Omen	299	250	100
Darkstalkers	299	150	50
Davis Cup Tennis	299	200	75
Dead Ball Zone	199	150	50
Dead or Alive	399	300	125
Deathtrap Dungeon	449	250	100
Defcon 5	299	100	25
Descent	149	100	25
Descent 2	99	100	25
Destruction Derby	249	100	25
Destruction Derby 2	249	200	75
Devil's Deception	449	400	175
Diablo	299	250	100
Die Hard Trilogy	249	200	75
Discworld	349	200	75
Discworld 2	449	300	125
Disruptor	199	150	50
Doom	249	200	75
Dragonheart	299	100	25
Duke Nukem	299	250	100
Duke Nukem 2	449	400	175
Dynasty Warriors	299	150	50
Earthworm Jim 2	399	350	150
Einhänder	449	400	175
Eliminator	449	400	175
Epidemic	399	350	150
ESPN Extreme G.	399	350	150
ESPN Extreme G. 2	449	400	175
Everybody's Golf	449	400	175
Excalibur 2555 AD	449	150	50
Exhumed	449	250	100
Explosive Racing	449	400	175
Extreme Pinball	199	150	50
Extreme Snowbreak	449	400	175
Fade to Black	199	100	25
Fantastic Four	149	100	25
Felony 11-79	449	400	175
FIFA '96	249	50	25
FIFA '97	299	150	50
FIFA '98-Road to W.C	299	250	100
FIFA '99	449	400	175
Fifth Element	399	350	150
Fighting Force	299	250	100
Final Doom	249	200	75
Final F. Tactics	449	400	175
Final Fantasy 7	449	300	125
Firo & Klawd	399	350	150
Fluid	399	350	150
Floating Runner	399	300	125
Formula 1	249	100	25
Formula 1 '97	299	200	75
Formula 1 '98	479	400	175
Formula Karts	449	400	175
Forsaken	299	250	100
Frenzyl	449	400	175
Frogger	399	350	150
Full Tilt Battle Pinball	449	400	175
Future C. LAPD 2100	429	350	150
Galaxian 3	399	250	100
Galaxy Fight	299	250	100
G-Darius	449	400	175
Gex	399	250	100
Gex 3D	449	400	175
Ghost in the Shell	399	350	150
Goalstorm	199	150	50
Goast in the Shell	399	350	150
G-Police	299	150	50
Grand Theft Auto	249	200	75
Granstream Saga	449	400	175
Gran Turismo	449	400	175
Grid Run	299	250	175
Guilty gear	449	400	175
Gunship 2000	299	250	100
Hard Boiled	449	250	100
Hardcore 4x4	399	300	125
Heart of Darkness	449	350	150
Heavens Gate	449	400	175
Heberekes Popoitto	399	300	125
Herc's Adventure	449	400	175
Herkules	249	200	75
Hexen	449	350	150
Hi-Octane	99	100	25
Hyper Match Tennis	399	350	150
Impact Racing	299	100	25
Indy 500	449	400	175
In the Hunt	399	350	150
Incredible Hulk	399	300	125
Hugo	399	350	150
Independence Day	299	250	100
International Moto X	449	400	175
Int. S. Soccer Deluxe	449	300	125
Int. Super.Soccer Pro	249	200	75
Int.Superstar S.Pro '98	499	450	200
Iron & Blood	199	150	25
Ironman X/O	199	150	50
Iznogoud	449	300	125
Jersey Devil	299	250	100
Jet Rider	299	100	25
Jet Rider 2	399	350	150
Johnny Bazookatone	199	150	50
Jonah Lomu Rugby	449	400	175
Jumping Flash	199	150	50
Jumping Flash 2	299	150	50
Jupiter Strike	199	100	25
K1 Arena Fighters	449	400	175
Kick Off	349	300	125
Kileak the Blood	299	100	25
Killer Time	449	400	175
Killing Zone	299	150	50
King of Fighters '95	449	400	175
King's Field	349	100	25
KKND	449	400	175
Klonoa	449	350	150
Knockout Kings	429	400	175
Konami Open Golf	399	300	125
Krazy Ivan	199	150	50
Kurushi	449	150	50
Kula World	399	350	150
Last Report	449	300	125
Legacy of Kain	399	200	75
Legend	449	400	175
Lemmings 3D	399	200	75
Lemmings Collection	349	300	125
Lethal Enforcers 1+2	449	300	125
Life Force Tenka	449	250	100
Little Big Adventure	399	299	75
Live Wired	449	400	175
Loaded	249	200	75
Lomax	299	250	100
Lone Soldier	349	250	100
Lost Vikings 2	199	150	50
Lost World-Jurassic	399	200	75
Lucky Luke	299	250	100
Machine Hunter	449	400	175
Madden NFL '97	249	200	75
Madden NFL '98	299	250	100
Madden NFL '99	429	350	150
Magic Carpet	299	100	25
Magic :The Gathering	449	400	175
Marvel Super Heroes	449	400	175
Mass Destruction	399	250	100
Masters of Terãs Käsi	249	200	75
Match Day 3	449	400	175
Maximum Force	299	250	100
MDK	449	150	50
Mechwarrior 2	249	200	75
Medievil	399	350	150
Medievil + CD Case	449	400	175
Men in Black	399	350	150
Megaman 8	449	400	175
Megaman Battle & C.	449	400	175
Megaman Legends	479	400	175
Megaman X3	449	400	175
Megaman X4	479	400	175
Mickey's Wild Adv.	249	200	75
Midnight Run	449	400	175
Micro Machines V3	249	200	75
Monopoly	399	350	150
Monster Trucks	449	300	125
Mortal Kombat-Sub Z.	299	250	100
Mortal Kombat Trilogy	249	200	75
Mortal Kombat 3	399	150	50
Moto Racer	399	350	150
Moto Racer 2	449	400	175
Motorhead	299	250	100
Motor Mash	449	400	175
Motortoon GP 2	399	299	75
Myst	449	350	150
N 20	449	400	175
Nagano W.Olymp.'98	299	150	50
Namco Museum 1	299	250	100
Namco Museum 2	399	350	150
Namco Museum 3	399	350	150
Namco Museum 4	399	350	150
Namco Museum 5	449	400	175
Nanotek Warriors	299	250	100
Nascar '98	299	250	100
Nascar '99	429	350	150
NBA Fastbreak '98	299	250	100
NBA In the Zone	349	100	25
NBA In the Zone 2	449	150	50
NBA In The Zone'98	449	400	175
NBA Jam Extreme	149	100	25
NBA Jam T.E	299	200	75
NBA Live '96	249	150	50
NBA Live '97	299	200	75
NBA Live'98	299	250	100
NBA Live '99	429	350	150
NBA Pro '98	449	400	175
Need For Speed	249	200	75
Need for Speed 2	399	250	100
Need for Speed 3	399	350	150
Newman Haas Racing	449	250	100
NFL Gameday	349	150	50
NFL Gameday '97	449	400	175
NFL Quarterback '97	199	150	50
NFL Quaterback C.'98	449	400	175
NFL Xtreme	449	400	175
NHL '97	199	100	25
NHL '98	199	150	50
NHL '99	449	400	175
NHL Breakaway '98	449	150	50
NHL Face Off	199	50	25
NHL Face Off '97	299	100	25
NHL Face Off '98	299	250	100
NHL Powerplay	399	150	50
NHL Powerplay '98	299	250	100
Nightmare Creatures	449	300	125
Ninja	479	400	175
No One Stop Mr.Dom.	429	350	150
Novastorm	299	100	50
Nuclear Strike	199	150	50
O.D.T	479	400	175
Oddworld:Abe Odess.	249	200	75
Oddworld Abe Exodus	449	400	175
Off Road Challange	449	400	175
Off World Interceptor	399	200	75
Ogre Battle	449	400	175
Olympic Games	399	250	125
Olympic Soccer	399	100	75
One	399	350	150
Only War	449	400	175
Onside Soccer	299	250	100
Overblood	199	150	50
Overboard!	449	250	100
Parappa the Rapper	399	150	50
Pax Corpus	399	300	125
Peak Performance	449	400	175
Penny Racers	449	350	150
Pete Sampras Tennis	399	350	150
Pet in TV	399	350	150
Pandemonium	249	200	75
Pandemonium 2	449	400	175
Panzer General	399	350	150
Perfect Assasin	449	400	175
Perfect Weapon	399	200	75
PGA '96	199	150	50
PGA '97	249	200	75
PGA '98	299	250	100
Phat Air Extreme S.	299	250	100
Philosoma	299	100	25
Pitfall	299	250	100
Pitfall 3D	299	200	75
Player Manager	449	400	175
Pocket Fighters	479	400	175
Po'Ed	399	350	150
Point Blank	399	350	150
Point Blank + pistol	799	650	300
Pool Shark	399	350	150
Populus 3	449	400	175
Porsche Challenge	249	150	50
Powerboat Racing	299	250	100
Powermove Wrestling	399	250	100
Powerplay Hockey	449	400	175
Pow. Play Hockey'98	449	400	175
Powerserve	299	100	25
Power Soccer 2	299	250	100
Poyl Poyl	499	300	125
Premier Manager '98	399	350	150
Primal Rage	299	250	100
Prime Goal	399	350	150
Pro Pinball	399	350	150
Pro Pinball Big Race	449	400	175
Pro Pinball-Timeshock	449	400	175
Project Overkill	399	350	150
Paybadack	479	400	175
Psychic Detective	399	250	100
Psychic Force	299	250	100
Puma Street Soccer	449	400	175
Rage Racer	249	150	50
Raging Skies	399	200	75
Raiden Project	399	250	100
Rally Cross	399	350	150
Rampage World Tour	299	150	50
Rapid Reload	299	200	75
Rapid Racer	399	350	150
Rascal	299	150	50
Rat Attack	449	400	175
Raven Project	449	300	125
Rayman	249	200	75
Ray Storm	399	350	150
Ray Tracers	449	400	175
Real Bout Fatal Fury	399	350	150
Rebel Assault 2	449	200	75
Reboot	199	150	50
Red Alert : C&C 2	449	400	175
Red Alert Retaliation	449	350	150
Reloaded	399	150	50
Resident Evil	249	200	75
Resident Evil Dir.Cut	449	300	125
Resident Evil 2	499	400	175
Return Fire	399	250	100
Revolution X	249	100	25
Ridge Racer	249	100	25
Ridge Racer Revol.	249	200	75
Riot	399	350	150
Rise 2 -Resurrection	149	100	25
Risk	399	350	150
Rival Schools	479	400	175
Riven - Myst 2	399	300	125
Road Rage	449	400	175
Road Rash	249	200	75
Road Rash 3D	299	250	100
Robopit	299	250	100
Robotron X	449	400	175
Rock & Roll Racing 2	449	400	175
Rosco McQueen	399	350	150
R-Types Collection	479	400	175
Rushdown	449	400	175
Ruud Gullit Striker	449	400	175
Saga Frontier	449	400	175
Samurai Showdown 3	449	400	175
San Francisco Rush	449	400	175
Sentient	199	150	50
Sentinel Returns	499	450	200
Shadow Gunner	449	400	175
Shadow Master	349	200	75
Shellshock	399	150	50
Shockwave Assault	199	100	25
Sim City 2000	399	350	150
Skeleton Warriors	199	150	50
Skullmonkeys	449	250	100
Skull of Time	449	400	175
Slam & Jam	199	150	50
Slamscape	349	200	75
Small Soldiers	429	350	300
Smash Court Tennis	399	350	150
Snow Racer '98	299	250	100
Soccer '97	299	150	50
Soul Blade	299	250	100
Soviet Strike	249	150	50
Spacehulk V.O.T.B.A	199	150	50
Space Jam	299	150	50
Spawn the Eternal	399	350	150
Speedster	299	250	100
Spice World	249	200	75
Spider	399	250	100
Spot Goes Hollywood	399	200	75
Spyro the Dragon	399	350	150
Spyro + CD Case	449	400	175
Starblade Alpha	199	100	25
Starfighter 3000	149	100	25
Starwinder	399	350	150
Star Gladiators	299	250	100
Steel Harbringer	399	100	25
Steel Reign	299	250	100
Street Racer	299	250	100
Streetfight.Ex Plus	449	250	100
Streetfighter 2 -Movie	399	150	50
Streetfighter Alpha	299	250	100
Streetfigher Alpha 2	449	400	175
Streetfighter Collect.	499	450	200
Strike Point	449	400	175
Striker '96	149	100	25
Suikoden	449	250	100
Super Match Soccer	299	250	100
Super Pang Coll.	449	400	175
Super Puzz. Fighter 2	449	400	175
Supersonic Racers	299	250	100
Swagman	149	100	25
Syndicate Wars	299	150	50
Tekken	249	150	50
Tekken 2	249	200	75
Tekken 3	449	400	175
Tempest X3	149	100	25
Tenchu	449	400	175
Tennis Arena	449	400	175
Ten Pin Alley	349	300	125
Test Drive 4	399	350	150
Test Drive 5	429	350	150
Test Drive -Off-Road	449	400	175
Test Drive 4x4	429	350	150
Tetris Plus	449	400	175
The Note	449	400	175
Theme Hospital	399	350	150
Theme Park	399	250	100
Thrill Kill	449	400	175
Thunderhawk 2	249	150	50
Tiger Shark	449	400	175
Tiger Woods '99	429	350	150
Tilt	299	250	100
Time Commando	199	150	50
Time Crisis	249	200	75
Titan Wars	399	300	125
Tobal No.1	449	100	25

Time Crisis + pistol	599	500	175
Toca Touring Cars	249	200	75
Toca Touring Cars 2	449	400	175
Tokyo Highway Battle	449	300	125
Tombi	399	350	150
Tomb Raider	249	200	75
Tomb Raider 2	449	250	100
Tomb Raider 3	449	400	175
Top Gun	399	300	125
Toshinden	249	100	25
Toshinden 2	199	150	50
Toshinden 3	399	350	150
Total Drivin'	299	200	75
Total Eclipse	99	100	25
Total NBA '96	349	50	25
Total NBA '97	449	100	25
Total NBA '98	399	350	150
Transport Tycoon	449	400	175
Trash It	449	300	125
Track & Field	249	200	75
Treasures of the Deep	399	350	150
True Pinball	249	200	75
Tunnel B1	99	100	25
Twisted Metal	399	300	125
Twisted Metal 2	449	400	175
Vandal Hearts	449	200	75
Victory Boxing JVC	399	200	75
Victory Boxing JVC 2	429	400	175
Viewpoint	199	150	50
Vigilante 8	449	400	175
Viper	449	400	175
Virtual Golf	199	150	50
Virtual Open Tennis	299	250	100
Virtual Pool	149	100	25
VMX Racing	449	400	175
Viva fotball	449	400	175
V-Ball	449	400	175
V-Rally	249	200	75
VR Sports Baseb. '97	449	400	175
VR Sports Baseb. '99	479	400	175
War Gods	449	150	50
Warcraft 2	299	250	100
Warhammer	449	250	100
Warhawk	399	100	25
Wayne Gretzky H. '98	299	250	100
WCW vs the World	449	400	175
WCW Nitro	449	400	175
Whizz	399	250	100
Wild 9	449	400	175
Wild Arms	449	400	175
Wing Commander 3	299	100	25
Wing Commander 4	399	300	125
Wing Over	449	400	175
Williams Arcade Coll.	399	350	150
Wipeout	249	100	25
Wipeout 2097	249	150	50
World Cup Golf	199	100	25
World Cup '98	299	250	100
World L. Soccer '98	299	250	100
World L. Soccer '99	449	400	175
Worms	249	200	75
Wrecking Crew	449	400	175
Wrestlemania	299	150	50
VS	299	250	100
WWF in Your House	399	350	150
WWF Warzone	449	400	175
X2	399	350	150
X-Com	399	250	75
X-Com 2	399	300	125
X-Men	449	400	175
X-Men vs Streetfight.	479	400	175
Xevious 3D	399	350	150
Z	449	250	100
Zero Divide	299	100	25
Zero Divide 2	449	400	175







Sveriges överlägset största sortiment av nya & begagnade spel

Vallhallavägen 36

Tekniska Högskolan

LIVA

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lager) att byta spel inom samma prisklass.
VALKOMNA !

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, kablar, demo cd & 1 års garanti.

BEGAGNAD PLAYSTATION
Vi Köper : 600:-
Vi Säljer : 1000:-

Ny maskin inkl. [illegible] handkontroll, 2 st valfria spel eller 4st begagnade spel ur kolumnen nedan, 1 extra handkontroll, minneskort, PSX-Vaska, kablar, demo cd och 1 års garanti.

TILLBEHÖR

NYA SPEL:

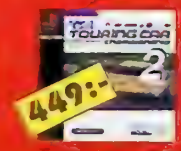
Cool Boarders 3

Crash Bandicoot 3

FIFA '99

NHL '99

Spyro The Dragon



BEGAGNADE SPEL:

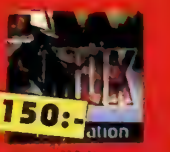
SPELIA är först i Sverige med playstationspel under 50-lappen...

The Crow

Dead Or Alive

Dynasty Warriors

Little Big Adventure



MDK

	måndag-fredag	lördag	
Butik	11.00-18.00	11.00-15.00	08/150 600
Postorder			
Orderfax:	dygnet runt		08/150 700

400:-

REA

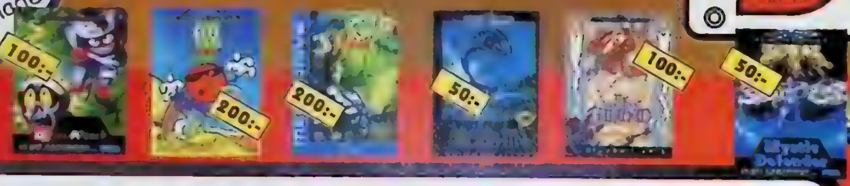
SEGA MEGA DRIVE

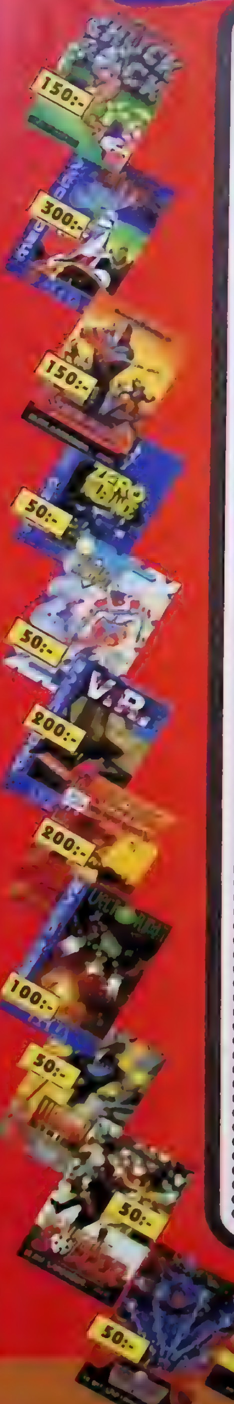
REA

SPE

Megadrive 1 300:-

Alla spel & basenheter på detta uppslag är begagnade

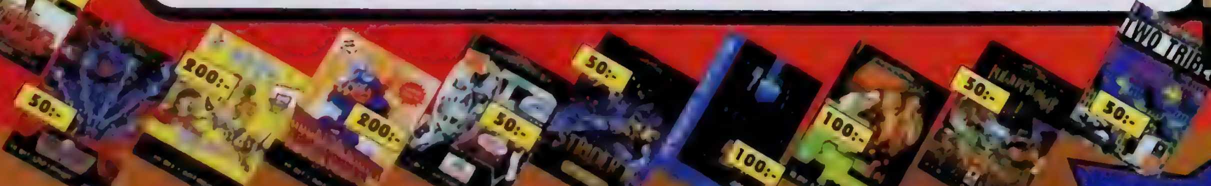




Spel	Pris
688 Attack Sub	200
Aero the Acrobat	350
Adv. Batman & Robin	350
Afterburner 2	100
Agassi Tennis	100
Air Diver	250
Aladdin	300
Aleste	300
Alex Kid in E.Casle	100
Alien 3	150
Alien Soldier	350
Alien Storm	100
Alisia Dragon	150
Altered Beast	50
Andretti Racing	350
Animaniacs	350
Another World	50
Aquatic Games	250
Arch Rivals	50
Ariel Little Mermaid	300
Arnold Palmer Golf	150
Arrow Flash	100
Art Alive	100
Asterix	350
Asterix 2	350
Atomic Robokid	200
Atomic Runner	50
ATP Tennis	350
Austr. Rugby League	350
Back to the Future 3	50
Balls Jacks	300
Ballz 3D	50
Barkley Basketball	350
Bart's Nightmare	350
Bart vs S.Mutants	300
Batman	200
Batman Returns	150
Batman Forever	350
Battle Ship	400
Battle Squadron	250
Battle Toads	200
Berenstein Bear Adv.	350
Bill Walsh Coll.Footb	350
Bimini Run	300
Blades of Vengeance	300
Blaster Master 2	350
Bloodshot	350
Body Count	250
Bonanza Bros	100
Boogerman	350
Bubba & Stix	200
Bubble & Squeak	350
Bubsy the Bobcat	200
Bubsy the Bobcat 2	350
Buck Rogers	50
Budokan	350
Bugs Bunny	300
Bulls vs Blazers	100
Bulls vs Lakers	100
Buster D. Boxing	100
Caliber 50	300
California Games	200
Cannon Fodder	350
Captain America	200
Castlevania	200
Castle of Ilusion	100
Centurion	300
Chakan	250
Champion.Bowling	350
Champion Soccer	350
Chiki Chiki Boys	150
Chuck Rock	150
Chuck Rock 2	350
Classic Collection	350
Clayfighter	350
Cliffhanger	250
Columns	250
Combat/Battle Cars	300
Comix Zone	100
Cool Spot	200
Corporation	50
Cosmic Spacehead	350
Crack Down	150
Crueball-Twist Flipper	100
Curse	250
Cutthroat Island	350
Cyberball	150
Cyborg Justice	200
Dahna	200
Daffy Duck in Hollyw.	350
Dark Castle	100
D Robinson Basketb	150
Davis Cup Tennis	150
Deadly Moves/Power	300
Decap Attack	100
Desert Demolition	350
Desert Strike	100
Dick Tracy	250
Dino Dinis Soccer	350
Dinosaurs for Hire	350
Disney Collection	350
DJ Boy	250
Double Clutch	350
Double Dragon	200
Double Dragon 3	300
Double Dragon 5	250
Dracula	300
Dragon	350
Dragon's Fury	150
Dragon's Fury 2	300
Dr Robotnik's	350
Dungeons & Dragons	100
Dynamite Duke	350
Dynamite Headdy	350
Dune 2	350
EA Hockey	50
EA Double Header	50
Earthworm Jim	250
Earthworm Jim 2	200
Ecco the Dolphin	50
Ecco the Dolphin 2	150
El Viento	200
Elitserien '95	50
Elitserien '96	50
E. Holeyfield Boxing	100
Empire of Steel	200
Eswat	50
Eternal Champions	100
Euro Club Soccer	50
Ex-Mutants	300
F1 Domark	350
F-117 Night Storm	350
F-22 Interceptor	50
Faery Tale Adventure	50
Fantasia	200
Fantastic Dizzy	250
Fatal Fury	200
Fatal Fury 2	250
Fatal Labyrinth	100
Fatal Rewind	100
Ferrari G.P Challange	300
Fever Pitch Soccer	350
FIFA Soccer	50
FIFA Soccer '95	100
FIFA Soccer '96	150
FIFA Soccer '97	250
Fire Shark	250
Flashback	100
Flicky	200
Flink	350
Flintstones	350
Forgotten Worlds	100
Gaires	200
Gain Ground	200
Galaxy Force 2	100
Garfield	150
Gauntlet 4	350
General Chaos	250
Generations Lost	50
G.Foreman Boxing	100
Ghostbusters	150
Ghouls & Ghosts	100
Global Gladiators	200
Gods	100
Golden Axe	100
Golden Axe 2	150
Golden Axe 3	250
Grand Slam Tennis	50
Greendog	150
Grind Stormer	350
Gunship	300
Gunstar Heroes	300
Gynoug	150
Hardball	150
Hard Drivin'	200
Heavy Nova	250
Hellfire	150
Herzog Zwei	200
High Seas Havoc	350
Hit the Ice	300
Hydlide	250
Home Alone	150
Hook	350
IMG Tennis	200
Immortal	300
Incredible Hulk	150
Int S Soccer Deluxe	250
Int Tour Tennis	350
Indiana Jones	100
James Bond	250
James Pond	200
James Pond 2	50
James Pond 3	350
Jewel Master	250
Jimmy White Snooker	350
Joe & Mac Caveman	300
J Madden Football	50
J.Madden Footb '92	50
J.Madden Footb. '93	50
J Madden Footb. '94	50
J Madden Footb. '95	50
J Madden Footb. '96	50
J.Madden Footb '97	100
J Montana Football	50
J Montana Football 2	100
J.Montana Football 3	250
Jordan vs Bird	200
Judge Dredd	350
Jungle Book	350
Jungle Strike	50
Jurassic Park	100
Jurassic Park 2	350
KaGeKi-Fists of Steel	250
Kawasaki Bike Chall	350
Kid Chameleon	100
King of the Monsters	250
King's Bounty	300
Klax	250
Krusty's S Funhouse	250
Landstalker	350
Last Battle	200
Lawnmower Man	350
Legend of Galahad	100
Lemmings	250
Lethal Enforc+pistol	350
Lethal Enforcers 2	350
LHX Attack Chopper	100
Light Crusader	100
Lion King	200
Lost Vikings	350
Lotus Turbo Chall	250
Lotus 2 Recs	250
M1 Abrams Battletank	200
Marble Madness	100
Mario L. Hockey	50
Marko's Magic Soccer	100
Marsipulami	250
Maui Mallard-Donald	200
Maximum Carnage	350
McDonald's T. Island	250
Mega Bomberman	350
Mega Games 1	350
Mega-lo-Mania	50
Mega Panel	250
Mega Swiv	350
Mega Turrican	350
Menacer	200
Mercs	300
Mickey Mania	200
Micro Machines	350
Micro Machines 2	350
Micro Machines '96	350
Micro Machin Military	350
Might & Magic	300
MIG-29 Fighter Pilot	100
Mighty Max	350
Mike Ditka's Football	50
MLBPA Baseball	250
Mr Nutz	350
Monopoly	350
Moonwalker	100
Mortal Kombat	300
Mortal Kombat 2	350
Mortal Kombat 3	350
Mortal Kombat 3 Ult	350
Muhamm.Ali Boxing	50
Mutant L. Football	150
Mutant L. Hockey	250
Mystic Defender	50
NBA Action '95	150
NBA Jam	50
NBA Jam T.E	100
NBA Live '95	100
NBA Live '96	100
NBA Live '97	350
NBA Showdown	150
NHL All S Hockey '95	250
NHL Hockey	150
NHL Hockey '94	50
NHL Hockey '95	50
NHL Hockey '96	100
NHL Hockey '97	250
NHLPA Hockey 93	50
N. Mansell Racing	350
Nobunga's Ambition	350
Normy's Beach B.O.	200
Olympic Gold	200
Olympic S.Games	350
Onslaught	300
Outrunners	350
Ooze	350
Outrun	200
Outrun 2019	250
Pacmania	250
Pagemaster	350
Paperboy	200
Paperboy 2	350
Pelé Soccer	50
Pelé Soccer 2	350
Pete Sampras Tennis	100
P. Sampras T. '96	300
PGA European Tour	250
PGA Tour Golf	50
PGA Tour Golf 2	50
PGA Tour Golf 3	250
PGA Tour Golf '96	250
Phantasy Star 2	200
Phantasy Star 3	200
Phantasy Star 4	550
Phelios	50
Pinocchio	350
Pitfall	150
Pit Fighter	200
Pop & Twinbee	350
Populous	50
Populous 2 (2 Tribes)	50
Power Monger	50
Power Rangers	350
Power Rangers 2	350
Predator 2	150
Premier Manager '97	350
Primal Rage	250
Prince of Persia	250
Prince of Persia 2	350
Probotector/Contra	300
Pro Quarterback	250
Psycho Pinball	350
Puggsy	300
Quackshot-Donald D.	200
Quad Challange	350
Radical Rex	300
Raiden Trad	250
Rainbow Island	250
Rambo 3	250
Rampart	350
Rastan Saga 2	250
RBI Baseball '94	250
Real Monsters	350
Red Zone	350
Revenge of Shinobi	150
Rings of Power	50
Rise of the Robots	200
Risk	350
Ristar	350
Risky Woods	50
Road Blasters	250
Road Rash	200
Road Rash 2	250
Road Rash 3	350
Robocop 3	300
Robocop vs Termin	150
Rock & Roll Racing	350
Rolo to the Rescue	200
Rocket Knight Adv.	200
Samurai Showdown	250
Second Samurai	350
Sensible Soccer	200
Shadow of the Beast	150
Shadow of the B 2	100
Shadow Dancer	250
Shaq Fu	350
Shining in Darkness	200
Shining Force	350
Shining Force 2	550
Shinobi 3	150
Side Pocket	100
Skeleton Krew	350
Skönheten & Odjuret	350
Slaughter Sport	300
Slime World	250
Smash T.V.	300
Smurfarna	350
Snake Rattle & Roll	350
Soleil	150
Sonic	100
Sonic 2	100
Sonic 3	400
Sonic 3D	350
Sonic Compilation	350
Sonic Spinball	300
Sonic & Knuckles	350
Space Hamer 2	200
Sparkster	300
Speedball 2	50
Spiderman	200
Spiderman & X-men	300
Splatterhouse 2	250
Splatterhouse 3	350
Spot Goes to Hollyw.	200
Star Control	200
Stargate	100
Starflight	100
Stormlord	250
Story of Thor	350
Streetfighter 2-Ch.E	250
Street Smart	250
Streets of Rage	150
Streets of Rage 2	250
Streets of Rage 3	300
Street Racer	350
Strider	50
Strider 2	50
Subterrania	350
Summer Challange	150
Sunset Riders	200
Super Battletank	350
Super Hang On	200
Super Kick Off	100
Super League Baseb.	50
Superman	200
Super Monaco GP	150
Super Monaco GP 2	200
Super Off Road	250
Super Real Basketball	150
Super Skidmarks	350
Super Streetfighter 2	350
Super Thunder Blade	150
Super Wrestlemania	50
Sword of Sodan	250
Sword of Sodan 2	300
Sword of Vermillion	200
Sylvester & Tweety	350
Syndicate	300
T2-Arcade Game	50
T2-Judgement Day	200
Talespin	300
Talmit's Adventure	250
Tazmania	250
Tazmania 2	300
Team USA Basketball	100
Techno Clash	300
Tecmo NBA Basketb	250
Terminator	100
Test Drive 2-The Duel	350
Tetris	300
Theme Park	150
Thunder Force 2	50
Thunder Force 3	200
Thunder Force 4	200
Tick	300
Tintin i Tibet	350
Tiny Toons	250
Tiny Toon All Stars	200
Toe Jam & Earl	200
Toe Jam & Earl 2	350
Top Gear 2	300
Toughman Boxing	350
Toxic Crusaders	300
Toy Story	300
Trouble Shooter	200
True Lies	300
Turbo Outrun	300
Truxton	50
Turrican	50
Turtles	300
Turtles-Tournament F.	350
Twin Hawk	200
Two Crude Dudes	300
Ultimate Soccer	50
Uncharted Waters	350
Universal Soldier	300
Urban Strike	50
Vectorman	100
Virtua Fighter 2	200
Virtua Racing	200
Virtual Bart	350
Volleyball	200
Wardner Forest	400
Warlock	400
Warpspeed	300
Warsong	350
Wayne Gretzky Hock.	400
Where in T. is C S?	50
Where in W. is C.S?	350
Wimbledon Tennis	250
Winter Challange	50
Winter Olympics	100
Wiz & Liz	250
Wonderboy 3	200
Wonderboy 5	150
World Champ.Socc.2	250
World Class Leaderb.	300
World Cup Italia '90	50
World Cup USA '94	150
World Heroes	350
World of Ilusion	200
World Trophy Soccer	250
Worms	350
Wrestle War	200
WWF-Raw	350
WWF-Royal Rumble	250
Yu YU Hokusho 2	350
Xenon 2	150
X-men	350
X-men 2	350
Zero Tolerance	50
Zero Wing	150
Zool	50
Zombies Ate My N.	100
Zoom	150

-paket

950:-



Valhallavägen 36

Ⓣ Tekniska Högskolan

För kunder som besöker vår butik kostar det 50 till 150:-(beroende på lagret) att byta spel inom samma prisklass.

VÄLKOMNA!

REA

SUPER NINTENDO

REA

Presentkort

SPELTÅS PRESENTKORT
Presentkortet köpes på valfritt belopp & gäller på obegränsad tid

Actraiser	100	**FIFA Soccer**	150	**NBA Live '95**	150	**Super Battletank 2**	300
Addams Family	200	**FIFA Soccer '96**	200	**NBA Live '96**	200	**Super Bomberman**	300
Addams Family V.	350	FIFA Soccer '97	350	**NBA Live '97**	250	**Super Bomberman 2**	350
Aero the Acrobat	350	Final Fantasy-M.Quest	550	NHLPA Hockey '93	50	Super Double Dragon	200
Aladdin	350	Final Fight	150	NHL Hockey '94	100	Super Dropzone	350
Alien 3	200	Flashback	100	NHL Hockey '95	100	Super Empire Strikes	350
Animaniacs	350	Flintstones	350	**NHL Hockey '96**	200	Super Gameboy	350
Another World	100	Flintstones the Movie	350	NHL Hockey '97	350	Superman	150
Ardy Lightfoot	350	Foreman for Real	150	Nigel Mansell Indy Car	350	Super Mario All Stars	200
Art of Fighting	350	Fun & Games	300	Nigel Mansell Racing	350	Super Mario Kart	350
Asterix	300	**F-Zero**	100	Olympic S. Games	350	Super Mario World	300
Asterix & Obelix	350	Ghoul Patrol	350	Oscar	350	Super Metroid	350
Axelay	150	Ghouls & Ghosts	150	**Pagemaster**	250	Super Morph	200
Barkley Shut Up Jam	150	Gods	150	PGA Tour Golf	200	Super Off-Road	350
Batman Forever	350	Goof Troop	350	**PGA Tour Golf '96**	250	Super Punch Out	350
Battleclash	50	Great Circus Mystery	350	Pilotwings	150	Super R-Type	50
Battle Toads vs D.D	200	**Hole in One Golf**	200	Pinball Dreams	350	Super Soccer	100
Battletoads Battlem.	350	Hook	350	Pinball Fantasies	350	Super Star Wars	300
Beavis & Butthead	350	Illusion of Time/Gaia	250	Pinocchio	350	Super Streetfighter 2	350
Beauty & the Beast	350	Incredible Hulk	350	Pitfall	200	Super Sviw	200
Best of the Best	100	Indiana Jones Adv.	350	Plok	150	Super Tennis	100
Biker Mice from Mars	350	Int. Superstar Soccer	250	Pocky & Rocky	200	Super Turrican	350
Biometal	350	Int. Superstar S./DL	350	Pocky & Rocky 2	350	Syndicate	350
Blackhawk	250	Jimmy C. Tennis	200	Populous	350	Tarrianigma	350
Blazing Skies	200	Joe & Mac	250	Populous 2	350	Tazs Attack	350
B.O.B	100	J.Madden Football '93	150	Power Drive	200	Tazs & Doctor Mario	350
Boogerman	250	J.Madden Football '94	200	Power Rangers	350	Theme Park	350
Breath of Fire 2	600	J.Madden Football '95	200	Prehistorik Man	200	Tintin i Tibet	300
Brett Hull Hockey	150	Judge Dredd	200	Primal Rage	350	Tiny Toon Adventures	350
Bubsy the Bobcat	100	Jungle book	350	Prince of Persia	250	Tiny Toon-W.Sports	350
Bugs Bunny	350	Jurassic Park	150	Prince of Persia 2	350	Top Gear	300
Cannon Fodder	350	Jurassic Park 2	350	Probotector	150	Top Gear 3000	350
Castlevania 4	150	Justice League	350	Puzzle Bobble	350	Total Carnage	350
Castlevania 5	300	Kick Off	50	Realm	350	Troddlers	150
Chessmaster	350	**Kick Off 3**	350	Return of the Jedi	350	Ultimate Soccer Football	100
Choplifter 3	200	Killer Instinct	200	Revenge of the Robots	150	Ultimate Soccer Manager	350
Chuck Rock	350	King Arthur's World	150	Rival Turf	350	Ultimate Soccer Manager 2	350
Clayfighter	200	Kirby's Dreamcourse	300	Robocop vs Terminator	350	Ultimate Soccer Manager 3	250
Clayfighter 2	350	Kirby's Funpack	350	Rock & Roll Racing	350	Ultimate Soccer Manager Edition	350
Claymates	150	Krusty's S. Funhouse	150	Scope 6	350	Ultra Soccer	350
Cliffhanger	200	Lagoon	150	Secret of Evermore	150	Ultra Soccer 2	150
Cool Spot	250	**Lawnmower Man**	300	Secret of Mana	350	Utopia	350
Cutthroat Island	350	Last Action Hero	250	Sensible Soccer	350	Val D Isere Champ.	200
Daffy Duck	350	Legend	300	Side Pocket	350	Wario Blast	250
Darius Twin	150	Lemmings	200	Sim City	150	Wario Land 2	150
Demolition Man	350	Lemmings 2	350	Sim City 2000	350	Wario Land 3	350
Desert Fighter	350	Lion King	350	Shadowrun	350	Warpspeed	150
Desert Strike	250	Lord of the Rings	150	Shaq Fu	150	Wing Commander 2	350
Dino Dini's Soccer	350	Lost Vikings	350	Sky Blazer	350	Winter Olympics	100
Donkey Kong Country	250	Magic Sword	100	Smash TV	150	World Cup Striker	350
Donkey Kong C. 2	350	Mario Paint + mus	350	Smash Tennis	350	**World Cup USA '94**	100
Donkey Kong C. 3	350	Mask	200	Soccer Kid	350	World League Basket	50
Doom	350	Maximum Carnage	350	Sparkster	350	**World Master Golf**	250
Double Dragon 5	200	Mechwarrior	350	Spiderman vs X-men	350	Worms	350
Dracula	350	Megaman X	350	Stargate	250	Wrestlemania	150
Dragon	250	Megaman X3	350	Star Trek-S. Academy	350	Wrestlemania 2	350
Dragon's Lair	50	Mickey Mania	350	Starwing	100	X-Zone	100
DSV Seaquest	200	Micro Machines	350	Streetfighter	150	Yogi Bear	350
Earthworm Jim	350	Mighty Max	350	Streetfighter 2 Turbo	300	Yoshi's Island	250
Earthworm Jim 2	350	Mortal Kombat	150	Streetfighter 2 Alpha	350	Yoshi's Safari /scope/	350
Eek the Cat	300	Mortal Kombat 2	350	Street Racer	200	Young Merlin	200
Equinox	150	Mortal Kombat 3	350	Stunt Race FX	300	X-men	350
ESPN Baseball T.	50	Mortal Kombat 3 Ult.	350	Sunset Riders	350	Zelda 3	250
Exhaust Heat	300	NBA Jam	250	Super Adv. Island	350	Zero the Kamikazo	350
Fever Pitch Soccer	350	NBA Jam T.E.	350	Super Battletank	300	Zombies ate My N.	250

Fri frakt vid beställning av 3 eller fler spel

SUPER NINTENDO -paketet

Maskin, 2 nermed spel & en extra handkontroll

Sega Saturn

Komplett basenhet inkl. handkontroll, kablar & demo cd

Vi köper : 400:- Vi säljer : 800:-

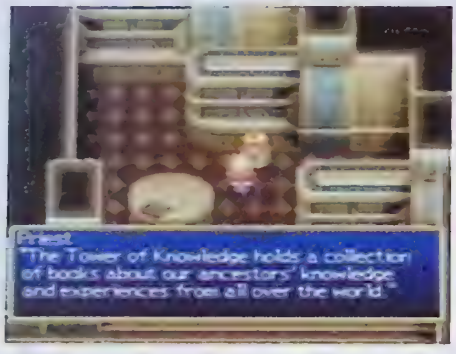
måndag-fredag 11.00-18.00

lördag 11.00-15.00

Butik
Postorder
Orderfax: 08/150 700

dygnet runt: 08/150 600

SPELTYP — RPG
UTGIVARE — Namco
UTVECKLARE — Namco
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — Januari
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Square vet inte riktigt hur de ska lansera sina rollspel i Europa, så de struntar helt enkelt i det. Namco bevisar att de är betydligt modigare genom att släppa sitt anime-influerade *Tales of Destiny*.

Tales

För tusen år sedan, i en galax långt bortom vår egen, kolliderade en komet med en planet. Planeten kastades ur sin omloppsbana och dess himmel täcktes av gasmoln. Eftersom inget solljus förmådde att tränga igenom molnen kom planeten att täckas av snö. För att inte frysa ihjäl började de överlevande att bygga en stad uppe i luften. I och med detta upptäckte man att kometens kärna innehöll en speciell energi kallad Lens. Snart var luftstaden färdigbyggd, men endast några få utvalda fick flytta dit. Den resterande delen av befolkningen var tvungna att försöka klara livhanken nere på den snötäckta planeten.

Med tiden växte motsättningarna. De styrande krafterna i luftstaden använde Lens-energin till att bygga ett fruktansvärt vapen och hotade att förinta folket på marken om de inte underkastade sig ett enväldigt styre. När dessa vägrade blossade ett fruktansvärt krig upp. Till en början såg det mörkt ut för folket nere på marken, men tack vare några tappra forskare vände kriget och med hjälp av besjälade svärd lyckades man vinna. När kriget var över kunde människorna återgå till sina fridfulla liv. Eftersom de besjälade svärden inte längre behövdes somnade de. Allting hade sedan sin stilla gång fram tills den dag då svärden väcktes för att återigen ta upp kampen mot ondskan...

Tales of Destiny börjar ombord på ett luftskepp. Spelets huvudperson Stahn Aileron hittas sovande i ett lastutrymme och förs till kaptenen. Denne blir ursinnig när han får höra att det finns en fripassagerare ombord och börjar att förhöra Stahn.

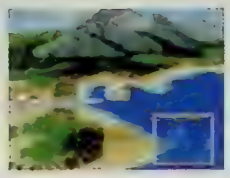
Hela tiden antyder kaptenen att det finns någonting extremt värdefullt ombord på skeppet och han är helt säker på att Stahn har kommit för att stjäla skatten. Trots att Stahn nekar till anklagelserna fängslas han och tvingas upp på däck för att skura.

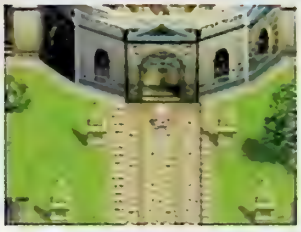
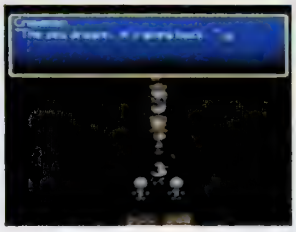
Karaktärerna håller ofta långa överläggningar och diskuterar olika handlingsalternativ, men det är sällan som man själv kan bestämma åt vilket håll man ska gå eller vem som ska få ansluta sig till gruppen.

Plötsligt hörs ett skrik och kort därefter attackeras skeppet av monster. Stahn lyckas undkomma det första anfallet och springer iväg för att försöka hitta ett vapen att försvara sig med. Letandet för honom allt längre ned i skeppet och längst in i ett mörkt utrymme finner han till slut ett lysande svärd. I samma stund som han tar svärdet i sin hand börjar det att tala. Det besjälade svärdet Dymlos har blivit väckt av sin nya herre.

Namcos europeiska RPG-debut skiljer sig från de flesta andra rollspel som har släppts här. För det första har hela upplägget en stark animeprägel. Redan i introt märker man tydligt influenserna från de japanska filmerna och när man sedan börjar spela upptäcker man att karaktärerna skriker och tjoar betydligt mer än brukligt. Spelet innehåller dessutom ett helt nytt kampsystem. Istället för att enbart ge kommandon ska man nu själv, precis som i vilket tvådimensionellt äventyrsspel som helst, styra karaktärerna genom alla kamper genom olika knappkombinationer. I spelet finns inte heller alls lika många valmöjligheter som i exempelvis *Final Fantasy VII* och *Suikoden*. Karaktärerna håller ofta långa överläggningar och diskuterar olika handlingsalternativ, men det är sällan som man själv kan bestämma åt vilket håll man ska gå eller vem som ska få ansluta sig till gruppen.

Tales of Destiny är inget extremt snyggt rollspel. Mellansekvenserna håller visserligen samma klass som en riktigt välritad anime, men grafiken i själva spelet är allt annat än spektakulär. Därmed är det inte sagt att utseendet på något sätt försämrar spelet. Faktum är att många RPG-fans faktiskt föredrar detta klassiska upplägg framför tredimensionella polygonvärldar. DG



# of Destiny

TILLRÄCKLIGT FÖR MIG

Personligen tycker jag inte att grafiken har särskilt stor betydelse i rollspel. För mig är det viktigast att karaktärerna har attityd och att storyn hela tiden håller mig fängslad. Det faktum att grafiken i *Tales of Destiny* rent tekniskt sett inte håller någon vidare hög klass gör mig därför inte alltför besviken. Däremot har jag ganska svårt för spelets karaktärer. Huvudpersonen Stahn är lite för skenhelig för min smak och de flesta av hans följeslagare har en ganska osympatisk framtoning. Ändå fortsätter jag gladeligen att spela timme efter timme, mest tack vare den välskrivna handlingen. De besjälade svärden, konflikten mellan de två folkslagen och den rejäla dosen av klassisk problemlösning räcker för mig.

Men trots att jag är den första att uppmuntra de japanska spelhus som vill släppa sina rollspel i Europa kan jag inte höja *Tales of Destiny* till skyarna. Vetskapen om att de engelska versionerna av *Parasite Eve*, *Brave Fencer Musashiden* och *Xenogears* förmodligen aldrig kommer hit gör mig visserligen irriterad, men man kan ändå inte bortse från att de finns.

Namco ska helt klart ha en eloge för att de över huvud taget har översatt det här extremt japanska äventyret. *Tales of Destiny* kan visserligen inte riktigt mäta sig med *Suikoden*, än mindre med *Final Fantasy VII*, men det är i alla fall tillräckligt bra för att jag med gott samvete ska kunna rekommendera det till alla rollspelsentusiaster.

Daniel 84

HUR SNYGGT SOM HELST

Jag tycker inte alls att *Tales of Destiny* är fult. Tvärtom, Namco har med stil och finess ritat ljuvlig pixelgrafik som lämnar en eftersmak av *Secret of Mana*. Att Namco har försökt att hitta ett nytt gränssnitt för striderna är även det ett gott tecken. Att blanda förinställda kommandon med realtidsagerande är banbrytande på många sätt. I alla fall i praktiken. I verkligheten blir det dock lite virrigt och systemet kanske skulle utvecklas lite mer åt det sofistikerade hållet. Men tanken är god och nya grepp kan man inte få nog av i en genre som ibland tenderar att vara stelbent.

Vad jag inte gillar med *Tales of Destiny* är musiken. Namcos kompositörer rockar oftast till det lite för mycket och stör stämningen i spelet. De kunde gott och väl ha ansträngt sig lite mer på att skapa atmosfäriska låtar istället för att hamra på gitarrerna. Det förstör mer än vad det tillför och rubbar helhetsbilden drastiskt.

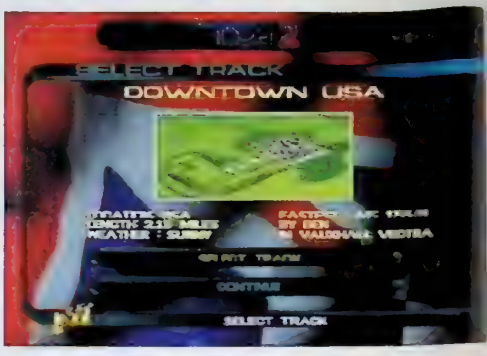
Annars är *Tales of Destiny* mer underhållande är de flesta rollspel. Visst innehåller det klassiska klichéer, men ändå lyckas det hålla tempot uppe och låter oss utforska en sällsam och vacker saga, prydd av atmosfäriska effekter.

Martin 88

GRAFIK	SPELBARHET	TOTALT
83	83	
Omodernt, men snyggt ritat.	Den fängslande storyn får lite väl ofta ge vika för kamperna.	Ett klassiskt RPG.
LJUD	**UTMANING**	**85**
79	88	
Vissa av låtarna är väldigt bra, men ibland blir det lite för mycket symfonirock.	Storyn gör att man hela tiden vill fortsätta att spela.	

SPELTYP	Racing
UTGIVARE	Codemasters
UTVECKLARE	Codemasters
DISTRIBUTION	Bonnier
SLAPPS	Ute nu
SPELARE	1 – 4
SPARFUNKTION	Minneskort
ÖVRIGA FORMAT	

TOCA 2: Touring Cars



Codemasters har gått från framgång till framgång även utanför leksaksbilsbranschen. Nu kommer *TOCA 2*. Med fler bilar, banor och finesser än någonsin.

TOCA: Touring Cars och *Colin McRae Rally* var ett par av det fåtal bilspel som ens kom i närheten av att hota Gran Turismos suveränitet förra året. Båda kom från Codemasters och byggde på i princip samma spelmotor även om de spelmässigt representerade helt olika former av bilkörning. En uppföljare var alltså ett måste och när dessutom intresset för Touring Car-racing är större än någonsin i England var valet självklart. Och lite svenskt intresse finns det ju också i och med Volvos och Rickard Rydells framgångar.

Codemasters har lyc[illegible] valt att inte lita på gamla framgång[illegible] *TOCA 2* är rejält uppgrad[illegible] upplösta grafik rullar n[illegible] sekund i stort sett kor[illegible] ior är omgjorda och[illegible] rad nya spelformer och[illegible]

Grunden ligge[illegible] det stora mästerskapet med kval, tävlingar och massor av bilpyssel. Totalt kör man på 15 olika banor. De flesta är hämtade från England men man får också ta en tripp till alperna och USA. Det handlar om hårda tävlingar och bilarna och banorna kräver mycket träning innan man kommer i närheten av att behärska dem. Men för den som ligger i ordentligt växer spelet efterhand. Den enda möjligheten att få tillgång till alla banorna är nämligen att köra på den högsta svårighetsgraden. Och att göra det bra. Halkar man efter i poängligan åker man ut, utan pardon.

I Championship Mode tävlar man bara med Volvo, Peugeot, Ford och de övriga Touring Car-bilarna, men för den som känner suget efter andra fordon finns nu Support Car Championship där man från början visserligen bara kan tävla mot nio andra otrimmade Ford Fiesta, men om man är duktig öppnas här nya banor och något hetare bilval som till exempel Jaguar XJ220, TVR, Shelby Cobra och till och med en mystisk trehjulig skapelse.

Vad man än tycker om Codemasters val av spelgenrer måste man hålla med om att alla aderas produkter håller väldigt hög kvalitet. Vare sig det handlar om oseriösa lekar eller gravallvarliga simulatorer.

Givetvis finns det också möjlighet att träna och köra enstaka lopp och dessutom en del hemliga tävlingsformer som kommer fram om man uppnår ett visst antal poäng.

Den som vill mäta sig med levande motståndare kan köra båda mästerskapen på delad skärm och det går dessutom att vara fyra deltagare om använder linkkabel. Dessutom kan man skicka in sina toppresultat i form av koder till Codemasters hemsida (www.toca2.com) att mätas med internationellt motstånd. *TOCA 2* är som ni förstår ett mycket omfattande spel som det finns hur mycket som helst att berätta om. Men för att inte avslöja för mycket nöjer vi oss med ovanstående.

JS

BRA SIMULATOR

Jag gillade *Colin McRae Rally* betydligt mer än *TOCA*. Det säger dock mer om min personliga smak än om kvalitetsskillnaderna mellan de båda spelen. *TOCA 2* innehåller givetvis samma saker som gjorde den första versionen till ett bra spel. Det handlar helt enkelt om en banracingsimulator i ungefär samma stil som de flesta F1-spel. Fast med betydligt roligare banor och bilar. Att sedan Codemasters har lagt in lite extra godis i form av hemligheter, ännu roligare bilar och spektakulära spelformer gör det hela lite extra trevligt för oss som gillar lite lättsammare rallyåkning . *TOCA 2* är ett stort och rolig spel med massor av kul detaljer och bra multispelarfunktioner. Det enda som talar emot det är att det trots allt är av svår simulatorkaraktär och kräver mycket träning och total koncentration. Gillar man den typen av bilåkning men tycker att F1 är för extremt är det ett perfekt köp.

Jonas 88

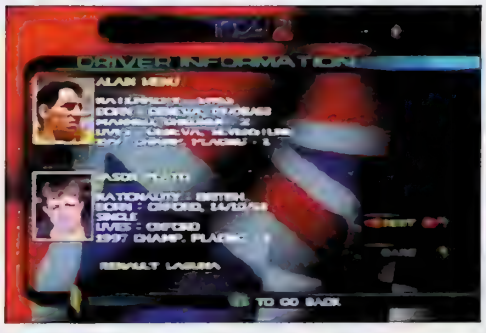
KVALITET

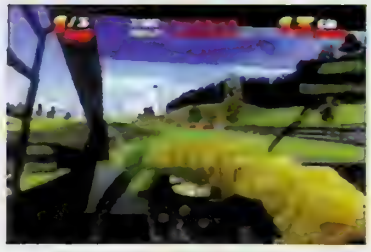
Vad man än tycker om Codemasters val av spelgenrer måste man hålla med om att alla deras produkter håller väldigt hög kvalitet. Vare sig det handlar om oseriösa lekar eller gravallvarliga simulatorer. Personligen tycker jag fortfarande att *Micro Machines V3* är deras bästa PlayStation-spel, men blir imponerad av hur kompletta och välgjorda spel som *Colin McRae Rally* och *TOCA 2* är. De kanske inte är de mest lättillgängliga bilspel som har producerats, men de är nästan helt utan brister. Det enda problemet med *TOCA 2* är just att det är en så seriös simulator och därmed blir extremt krävande att spela. Men vill man känna hur det känns att köra Touring Car-bilar är *TOCA 2* det enda alternativet till verkligheten.

Tobias 87

Motståndarnas artificiella intelligens och körstilar har blivit rejält uppgraderat jämfört med förra versionen. I *TOCA 2* är de om möjligt ännu vassare och deras beteendemönster är mer varierat. Se till att hålla båda händerna på ratten och blicken riktad rakt fram...

Menyerna är givetvis fyllda med information om allt man vill och inte vill veta om förare, bilmodeller, team och banor.

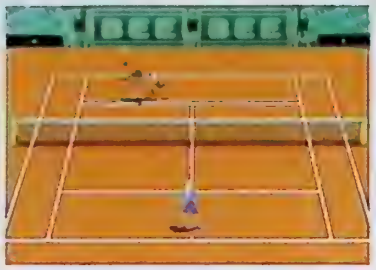


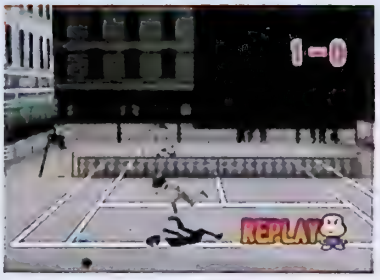


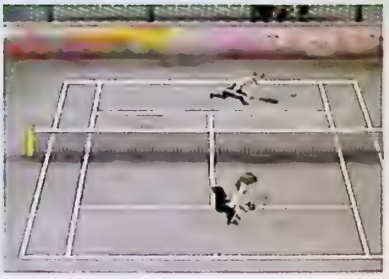
Som vanligt är *TOCA* långt ifrån lättkört. Det handlar om racingsimulation i den hårda skolan. Att slappna av för ett ögonblick och försöka ta en kurva lite slarvigt resulterar obönhörligen i en ofrivillig picknick.

GRAFIK 84	SPELBARHET 88	TOTALT
Hög hastighet, snygga bilar och massor av detaljer.	Väl avvägda kontroller och bra känsla.	Ett ypperligt bilspel om man vet vad man ger sig in på.
LJUD 76	**UTMANING 90**	**88**
Allt som behövs finns med. Bakgrundsmusik, effektljud och en tjatig kommentator.	Det här är inget man klarar av på en förmiddag.	

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Hudson
UTVECKLARE — Hudson
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —







Centre

Efter att ha spelat *Actua Tennis* och *All-Star Tennis* trodde nog många att slutet var nära för tennisspelen. Nu kommer räddningen. Från Hudson.

Tennis är en relativt liten sport i TV-spelssammanhang. Trots att det råder brist på bra tennisspel föredrar de flesta speltillverkare gång efter annan att satsa på mer etablerade sporter som exempelvis fotboll och ishockey. Gärna i form av uppföljare så att de inte ska behöva anstränga sig alltför mycket.

Att det förr eller senare skulle komma ett spel som kunde mäta sig med Super NES-klassikern *Super Tennis* var det dock ingen som tvivlade på. Däremot var det nog inte många som hade väntat sig att det skulle utvecklas av Hudson.

Att det förr eller senare skulle komma ett spel som kunde mäta sig med Super Tennis var det ingen som tvivlade på. Däremot var det nog inte många som hade väntat sig att det skulle utvecklas av Hudson.

Det som gör *Super Tennis* och *Centre Court Tennis* så mycket bättre än alla andra tennisspel är känslan och kontrollen. Bara det faktum att bollen alltid landar där man hade tänkt sig räcker som argument för att man ska lägga alla konkurrerande spel åt sidan. Vad beträffar spelbarhet kan man med andra ord knappast kräva mer. Däremot skulle det ha varit på sin plats med några fler turneringar. Allt som allt innehåller *Centre Court Tennis* bara fyra stycken. Visserligen kan man ställa upp i dem på nytt efter att man har vunnit eller åkt ur dem, men trots att motståndarna successivt blir bättre känns det som en ganska klen tröst.

Precis som *Super Tennis* saknar *Centre Court Tennis* verkliga spelare. Istället för att lägga pengar på att köpa rättigheter till namnen på världsstjärnor som Pete Sampras och Jonas Björkman, har Hudson valt att lägga in en meny där man själv kan skapa sina egna tennisstjärnor. Förutom ett urval av frisyrer, kläder och gester har man ett visst antal poäng att disponera på olika egenskaper, däribland serveförmåga och snabbhet. Varje gång man vinner en turnering får man dessutom ett nytt racket eller nya kläder.

Centre Court Tennis är inget spel man köper för utseendets skull. Förmodligen kommer inte heller de som kräver realism att fastna för det. Men om man bara är ute efter ett roligt och underhållande tennisspel med näst intill perfekt spelkontroll är det här det bästa alternativet. *DG*

Court Tennis

NÄSTAN PERFEKT

Centre Court Tennis är en av vinterns största överraskningar. Trots att jag brukar föredra verkliga spelare skulle jag aldrig vilja ersätta min egenhändigt komponerade servekanon med Goran Ivanicevic. I början var jag lite orolig över motståndet. Redan efter några matcher började jag att rada upp segrarna och det dröjde inte länge förrän jag hade vunnit alla de fyra turneringarna. Efter en titt på rankinglistan konstaterade jag emellertid att det fattades några hundra poäng till första platsen. Självsäker ställde jag återigen upp i en av turneringarna. En stund senare var kvartsfinalen över och jag hade inte vunnit ett enda game. För att över huvud taget ha en chans mot datorns nya skruvar och lobbar var jag tvungen att lära mig att spela ordentligt. Och det var då det roliga började.

Centre Court Tennis är i många avseenden det perfekta tennisspelet. Personligen anser jag att det knappa antalet turneringar till väldigt stor del vägs upp av den fantastiska spelkontrollen och möjligheten att skapa egna spelare. Däremot har jag svårt för den japanska humorn. Jag vet inte hur det kommer sig, men det verkar som om det finns en oskriven lag som säger att japanska sporttitlar ska innehålla ett visst mått av trams. Tänk så perfekt det här spelet skulle ha varit om Hudson hade tagit det på lite större allvar. När man köper ett tennisspel är man knappast intresserad av att få med små bonusinslag som klädpokertennis. Det hade varit skojigare med exempelvis en Davles Cup-variant eller några hemliga utmanare. Det skulle säkert även de flesta europeiska och amerikanska speltillverkare hålla med om. Men de verkar å andra sidan ha fullt upp med att försöka lista ut hur man producerar spel med bra kontroll. Så medan jag väntar på det perfekta tennisspelet fortsätter jag att kämpa för att nå förstaplatsen på *Centre Court Tennis* rankinglista.

Daniel 91

ÄNTLIGEN

Tennis gör sig perfekt som TV-spel. Det insåg Nolan Bushnell redan 1972, då han programmerade *Pong*. Men efter *Actua Tennis* och *All-Star Tennis* hade jag nästan helt gett upp hoppet. Och även om det såg lite småtrevligt ut på bild kunde jag aldrig tro att *Centre Court Tennis* skulle intressera mig mer än alla andra halvdana japanska tennisspel som har släppts till PlayStation de senaste åren. Nog för att *Bomberman* är genialiskt bra, men inte kunde väl Hudson göra sportspel?

Efter mitt första set var jag fast. Och nu vet jag att *Centre Court Tennis* är det bästa tennisspelet sedan *Super Tennis*. Hudson kan göra sportspel. Deras typiskt japanska förkärlek för tramsiga inslag blir lite påfrestande i längden och jag saknar ordentliga turneringar. Dessutom hänger kameramännen inte alltid med i det höga tempot och det händer att man tvingas slå bollen utan att ens se sin egen spelare. Men i övrigt är *Centre Court Tennis* felfritt. Och är man två, eller fyra, jämnbra spelare kan man bara inte tröttna på det. Särskilt inte eftersom alla deltagare kan designa sina egna spelare och sedan träna upp dem och låta dem möta varandra.

Jag spelar *Super Tennis* än idag och jag kommer med stor sannolikhet fortfarande att spela *Centre Court Tennis* om sju år.

Tobias 91

GRAFIK 72
Både karaktärerna och animationen kunde ha varit bättre.

ATT SPELA 93
Bättre kontroll går knappast att begära.

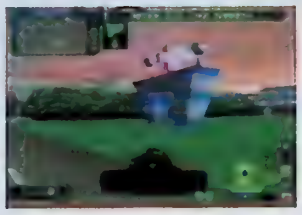
LJUD 78
I början är det svårt att höra vad domaren säger på grund av den japanska brytningen.

HÄNGIVEN 90
Bortsett från vissa tröttiga inslag är det här ett spel som håller länge. I alla fall om man spelar mot en kompis.

Det roligaste tennisspelet på väldigt länge.

90

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — GT Interactive
UTVECKLARE — Singletrac
DISTRIBUTION — Wendros
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —



Det har egentligen inte hänt speciellt mycket med den här typen av spel sedan *Twisted Metal* såg dagens ljus för några år sedan. Trots detta är det fortfarande roligt att sätta sig bakom ratten i ett nytt spel i genren.

Rogue Trip

Rogue Trip ser det mesta ut som det brukar. En massa olika fordon med vråltuffa förare som kör i ett framtida, serieliknande landskap. Konceptet är väldigt likt det i *Twisted Metal*, vilket inte är alls konstigt eftersom det var Singletrac som utvecklade de första två spelen i den serien. Grafiken är dock snyggare. Det är ett färgsprakande kalas för ögonen som utspelar sig på skärmen. I princip allting man ser är dessutom förstörbart, vilket innebär att man bara kan köra rätt in i allt som ligger i ens väg.

Vad gäller spelkontroll är det inte så mycket att orda om. Man behöver knappast sitta och öva in en massa svåra knappkombinationer i den här typen av bilåkarröj. Bara styra fram och tillbaka och hålla reda på vapen och bromsen, om man av en händelse tycker att det går för fort. Inga problem alltså, utan bara pang på och gasen i botten.

I *Rogue Trip* finns det hela åtta stycken olika spelvarianter. Tre för ensamma spelare och fem för multivarianterna. Bland spelstilarna finns både samarbetsvarianter och även helt vansinniga matcher där alla möter alla på en arena.

Egentligen är ju den här spelstilen inte särskilt kreativ. Vad nyskapande kan man hitta i att köra bil på ett avgränsat område och skjuta på allt som rör sig? Inte speciellt mycket. Ändå känns det som om Singletrac har lyckats förbättra sitt koncept, om än marginellt. Och spelgenren känns fortfarande intressant. *JC*

MIN STIL

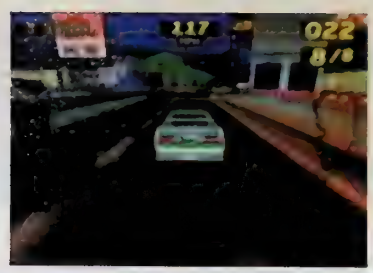
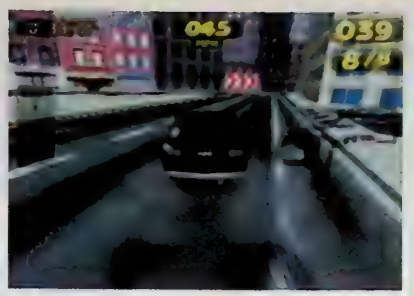
Här kommer ytterligare ett spel som har det där lilla extra som superbilspel som *Gran Turismo* saknar. Nämligen momentet där man får jaga varandra på öppna ytor och skjuta varandra sönder och samman. Det är ju inte direkt en nyskapande genre, men en ohyggligt rolig sådan. Att bara harva runt, runt på en bana och jaga tider är inte speciellt upphetsande, även om väghållningen är bra och grafiken är näst intill verklighetstrogen. Jag tycker att man måste få ut mer av själva bilåkandet och vad är då bättre än att skjuta sönder sina motståndare i ett tungt streetshoot 'em up.

De som föredrar seriösa bilspel blir säkert lätt besvikna över *Rogue Trip*. Virtuella våldsverkare har däremot många timmars glädje att se fram emot. Ett superplus till att spelet räcker så länge med alla sina olika spelformer, både för ensamåkare och för större sammandrabbningar.

Sedan kan man ju inte heller klaga på Snake Eye Shaddock i hans coola Sidewinder. En riktig hjälte, faktiskt.

John 83

GRAFIK	80	SPELBARHET	80	TOTALT
Det finns mycket kul att se på den här färden.		Klarar uppkörningen utan problem.		Har man kört slut på *Vigilante 8* och vill ha mer så...
LJUD	85	UTMANING	84	80
En partymix för asfaltsdans.		Räcker länge med sina åtta olika spelvarianter.		

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Midway
UTVECKLARE — Atari
DISTRIBUTION — Bergsala
SLÄPPS — Januari
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Rush 2

Midway är tillbaka med en uppföljare till vansinnesåkandet i *San Francisco Rush*.

Spelidén går i korthet ut på att man blandar lika delar orealistisk biljaktsfilm och arkadbilspel av icke-simulator-karaktär, förlägger showen till ett antal spektakulära platser i USA, lägger till några hemliga överraskningar och trampar på gasen. Precis som förra gången, alltså. Fast nu med tio banor, plus några hemliga, och ett tjugotal nya fordon inklusive en rosa Cadillac och en trimmad folkabuss. En hel hög nya spelvarianter har också tillkommit. Både för en och två spelare. Bland annat ett antal banor för stuntracing där det går ut på att utföra så många hopp, volter och andra trick som möjligt under ett lopp. Man kan givetvis också tävla mot varandra eller samarbeta.

Banorna är förlagda till typiskt amerikanska miljöer som Las Vegas, Los Angeles, Hawaii, New York och Alcatraz. Samtliga banor innehåller en mängd alternativa sträckor som ibland är genvägar och ibland är senvägar. Ytterligare banor och delsträckor blir tillgängliga om man hittar de gömda nycklar och burkar som ligger utlagda på svårtillgängliga platser. Har man tur kan man även belönas med ytterligare fordon att lägga till den originella samling som är tillgänglig från början. Här finns allt från små snabba sportkärror till mer eller mindre realistiska skapelser. Och den som vill kan modifiera sin favoritkärra ganska mycket. Det mesta, från acceleration och utväxling till färg och ljudnivå på tutan, kan justeras för optimal prestanda.

Grafiken är i stort sett av samma slag som i föregångaren. Något förbättrad givetvis med snyggare färger, bättre animeringar och lite finesser som ljusreflexer och dylikt, men fortfarande är det lågupplöst och det finns en hel del flimmer och missar kvar. Men det kanske man kan stå ut med för chansen att få göra en 1080. Med skruv. I en pickup. *JS*

FÖR AMERIKANSKT

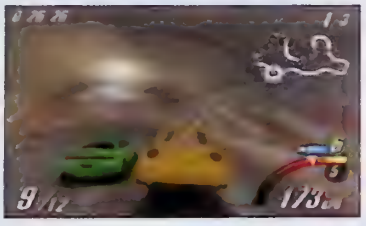
Jag väntar fortfarande på bilspelet som ska bli Nintendo 64:ans svar på *Gran Turismo* och *Colin McRae Rally*. *Rush 2* är definitivt inte det spelet. Fast det var å andra sidan aldrig avsikten. Det här är så långt ifrån bilsimulator och rallykänsla man kan komma. I stället handlar det om *Mario Kart* möter *Snowboard Kids*. Fast med riktiga bilar. Nästan. Och det är ju kul som omväxling, i synnerhet stuntbanorna som håller betydligt längre än de tröttsamt överdrivna vanliga loppen. Ska man tävla i bilåkning måste det finnas ett element av körskicklighet inblandat och inte bara ett hysteriskt hoppande och krockande på banor där man för det mesta inte vet vilket håll man ska köra åt. I alla fall om man ska orka engagera sig någon längre tid. Trickkörningen bjuder däremot på ganska mycket underhållning. Den är lätt att komma in i och ruskigt vanebildande och framförallt är det roligt att tävla mot levande motstånd. Trots detta gör inte *Rush 2* något bestående intryck. Det är för rörigt, för splittrat och för lågupplöst. Och kanske för amerikanskt.

Jonas 70

GRAFIK 70	SPELGLÄDJE 60	TOTALT
Snabba bilar men röriga och lite disiga bakgrunder.	Ingen bilkänsla direkt.	Ett amerikanskt bilspel.
LJUD 68	SVÅRIGHET 77	**69**
Ganska taniga ljudeffekter på en matta av racingtechno och djungelvrål.	Massor med showracing och hemligheter för den som gillar stilen.	

SPELTYP — Racing
UTGIVARE — Kamco
UTVECKLARE — Snowblind
DISTRIBUTION — Bergsala
SLAPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT —

Top Gear



Nu lägger Kemco in överväxeln. Det är dags för ännu en ny del i *Top Gear*-serien.

Snowblinds *Top Gear Overdrive* är ett snyggt och flashigt rallyspel med snabba bilar, hisnande hopp, mycket nitro och explosioner och det är dessutom fullt av hemliga genvägar och andra överraskningar. Det handlar alltså inte om Nintendo 64:ans svar på *Gran Turismo*. Den här gången heller.

I innehållsdeklarationen hittar man sex banor, 14 bilar, multispelarfunktion, stöd för både Rumble Pak och Expansion Pak samt en liten lackverkstad för den som vill måla om sin bil. Man kan välja mellan en turnering och att bara köra enstaka lopp och båda spelformerna fungerar även med flera spelare. Dessutom finns det hela sex datorstyrda motståndare på banan om man är två vilket ju givetvis förhöjer stämningen. I turneringen börjar man med ett val mellan endast två ganska klent utrustade bilar och det gäller att placera sig för att tjäna pengar och kunna byta upp sig eller bygga på den kärra som man redan har.

Banorna sträcker sig över skilda landskap och man får tillfälle att prova på allt från böljande sädesfält till träskmarker, berg och stadsgator. Här finns bergbanan Frigid Peaks med vindlande vägar och isgrottor, Fertile Canyon med majsfält och hemliga gruvgångar, Down Towns stadsgator och motorvägar, och Space Truckin som är en intergalaktisk motorväg helt utan hastighetsbegränsningar. De sex banorna ska köras ett antal gånger under tävlingen men variationen ökas betydligt genom skiftande väder och underlag och dessutom får man tillfälle att köra dem baklänges också.

Bilarna är inga exakta kopior av de riktiga förebilderna men inspirationen är hämtad från bilar som Hummer, Jeep Wrangler, Ferrari F-40, Dodge Viper, Camaro och till och med Volkswagens nya skalbagge. Dessutom har programmerarna på relativt okända Snowblind passat på att lägga in ett antal hemliga fantasifordon där en taco med tomathjul får anses vara det mest originella.

De olika biltyperna bidrar också till att öka variationen avsevärt. Det ligger garanterat två helt skilda spelupplevelser i att köra samma bana med en tung, värstingtrimmad jeep och en nervöst hypersnabb McLaren F1. Svårighetsgraden ökar successivt och de första bilarna håller inte så långt in i turneringen. Det gäller alltså att samla bonuspengar och placera sig bra för att ha råd att uppgradera eller köpa ny bil. Här kommer det in ett litet taktikmoment också. Det kan ju vara bättre att uppgradera ett befintligt fordon till maximal prestanda istället för att köpa en nyare men sämre utrustad kärra.

Det finns bara två perspektiv att välja mellan vilket kan tyckas lite snålt. Det ena är subjektivt vilket naturligtvis bjuder på ökad fartupplevelse men också sämre kontroll och det andra är det vanliga snett bakom och ovanifrån.

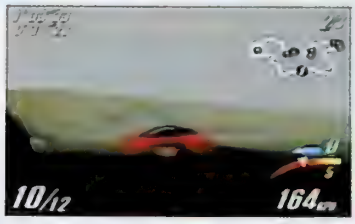
Även om *Top Gear Overdrive* utseendemässigt liknar *Top Gear Rally* är det i grunden alltså ett helt nytt spel som drar betydligt mera mot kategorin showarkadspel än mot rallysimulation. Från början lär Snowblind ha haft ännu vildare planer än nyss nämnda taco. Till exempel oljeutsläpp och hjälpraketer för riktigt, riktigt långa hopp. Nu fick de här finesserna offras för grafik och hastighet och dessvärre gick även självklara tillbehör som repriser, Time Trial och flera valmöjligheter för två spelare samma väg. Krascherna är en annan detalj som man får misstänka har offrats av prestandaskäl. Istället för att volta eller på annat sätt skadas exploderar bilen helt enkelt med en liten mesig puff om man skulle råka köra på någon eller något lite för hårt.

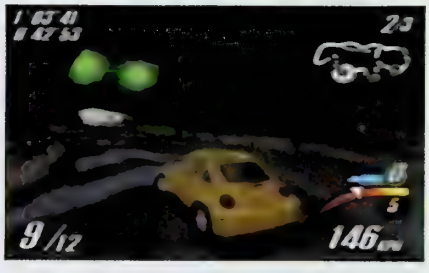
Med överdrivna effekter har man lämnat alla försök till rallyrealism bakom sig och balanserar nu farligt nära San Francisco Rush-genren.

För soundtracket står halvkända rockarna Grindstone som bjuder på någon form av lättmetall som inte helt kommer till sin rätt rent tekniskt. Men det är kanske också en smaksak.

JS

Overdrive





TOP GEAR-ÖVERDIFT

Ursäkta den dåliga vitsen, men jag kunde inte låta bli. Och det där med överdrift äger också ett visst berättigande. Kemco har skruvat till *Top Gear*-konceptet rejält den här gången. Med fler bilar, fler banor och fler spelare men också med värre och mer överdrivna effekter har man lämnat alla försök till rallyrealism bakom sig och balanserar nu farligt nära *San Francisco Rush*-genren. Det här är dock ett betydligt snyggare och mer välgjort spel. Grafiken är mycket högklassig och bil- och bandesign är det heller inget fel på. Själva speluppläggget är däremot lite tveksamt. Visst är det kul med genvägar och dolda passager, men när man i princip kan vinna alla lopp genom att bara hitta rätt tunnel och när man genom lite list på ett tidigt stadium kan uppgradera sin bil till en mordvinnare som prestandamässigt utklassar de flesta av motståndarna, försvinner mycket av utmaningen. Och när man dessutom när som helst kan starta om ett lopp om man ligger dåligt till blir det inte mycket kvar av spänningen.

Personligen tycker jag också att det är synd att Kemco valt att gå på den spektakulära linjen med sanslösa hopp och andra helt orealistiska effekter och inte istället satsat på att verkligen försöka göra ett realistiskt arkadbilspel. Den snygga grafiken hade hållit för det och förtjänat en högre ambitionsnivå hos spelkonstruktörerna, framförallt vad gäller körkänsla och kontroll. Nu känns det lite väl mycket som om man bokstavligt talat halkar runt på ett bananskal. I synnerhet som det går att köra ruskigt fort med de dyrare bilarna. Men visst får man en kul adrenalinkick för en stund och kanske också en rejäl dos som varar en något längre stund om man är två.

Jonas 82

SMÅROLIGT

Att det ska vara så svårt att göra ett riktigt bra bilspel till Nintendo 64. *Top Gear Overdrive* är ytterligare ett ganska snyggt spel med tillräckligt många bilar och banor, men med för dålig och orealistisk känsla. Och så denna vedervärdiga grungerock som jag måste stänga av för att ens stå ut ett varv. Kemco skulle nog ha låtit Boss utveckla även detta spel för deras *Top Gear Rally* hade faktiskt potential. Men nu arbetar Boss åt Midway istället, vilket i och för sig kan leda till att det amerikanska företaget kanske kan släppa sitt första bra Nintendo 64-spel. I väntan på *GT World Tour* kan man ha småroligt med *Top Gear Overdrive*, som i alla fall utklassar *Rush 2*.

Tobias 78

GRAFIK 89	SPELBARHET 82	TOTALT
Snabba och snygga bilar och ren men något ödslig omgivning.	Märklig men ändå underhållande körkänsla. Men bilarna saknar den rätta tyngden.	En underlig blandning av showracing och rally som roar för stunden. **80**
LJUD 71	UTMANING 79	
Hyfsade ljudeffekter och tjatig musik som dessutom håller låg ljudkvalitet.	Alltför snabbt avklarat mästerskap. Multispelarmöjligheten ökar dock livslängden.	

SPELTYP	Pussel
UTGIVARE	Nintendo
UTVECKLARE	Hasbro
DISTRIBUTION	Bergsala
SLÄPPS	September
SPELARE	1 – 4
SPARFUNKTION	Inbyggt minne
ÖVRIGA FORMAT	

Glover

En handske på jakt efter gummibollar kanske inte låter som någon höjdare. Men faktum är att *Glover* är ett ganska finurligt spel. Om man väl sätter sig in i det.

I det magiska landet Crystal Kingdom bor en snäll trollkarl i ett kristallpalats. På vart och ett av slottets sju tinnar och torn sitter en lyckobringande skimrande grön kristall. Men en dag när trollkarlen har dragit på sig sina två magiska vita handskar för att blanda ihop en hemlig brygd så klantar han sig lite och kollar inte så noga i receptet. Hans hokus-pokus-soppa exploderar, handskarna flyger iväg och kristallerna ramlar ned. Den ena handsken hamnar i kitteln och blir ond, medan den andra, Glover, flyger ut genom fönstret och förvandlar de sju kristallerna till gummibollar som studsar iväg åt helskotta. Och för att återskapa Crystal Kingdom som det en gång var, måste Glover leta reda på alla bollarna och ta dem tillbaka till slottet igen.

Efter explosionen är landskapet i Crystal Kingdom väldigt kalt och öde. Svarta olycksbådande fåglar kraxar så att det ekar i tomheten. Och de invånare som syns till verkar deprimerade, sitter och stirrar framför sig eller går bara runt runt för sig själva. Men vartefter man hittar kristaller och återför dem till slottet, återskapas landskapet till sin ursprungliga grönlummiga fantasifullhet.

Det är inte så svårt att hitta de sju bollarna. Genom att trycka in B-knappen pekar nämligen Glover med ett finger i den riktning man ska gå. Svårare är att hitta tillbaka till slottet. Samtidigt som man försöker att få med sig bollen. På vägen stöter man visserligen på Mr Tip, men han har oftast ingen vägbeskrivning utan kommer istället med tips om hur man ska bära sig åt för att få fler poäng eller extraliv. När man har hittat en boll gäller det att ta sig fram på smidigast sätt. Ska man till exempel upp ett trappsteg måste man kasta eller smasha bollen dit, för man kan inte bära den med sig. Men kastar man för hårt så studsar den bara tillbaka. Det är då man ska förvandla bollen.

Det går att förvandla studsbollen till ytterligare tre skepnader. Antingen till bowlingklot, om man vill komma igenom väggar, krossa fiender eller inte vill att bollen ska rulla så mycket. Eller till liten kullagerboll om man inte vill att den ska ha så mycket studs men däremot vara magnetisk. Eller till kristall om man vill ha dubbla poäng när man samlar bonus. Kristallen flyter bra men går väldigt lätt sönder.

Glover är en smidig karaktär som genom att hjula, krypa och hoppa tar sig fram genom de flesta terränger. Fienderna i spelet är inte alltför svåra att rå på, om man bara tänker lite extra så kan man överlista dem.

I det stora hela är *Glover* ett underhållande spel. Grafiken är genomtänkt, man ser till exempel lätt om de som man stöter på är onda eller goda. Att huvudkaraktären är en liten vante är fiffigt, eftersom den både kan plocka upp saker, klättra på väggar och kasta saker. Ändå tröttnar man ganska fort på *Glover*. Och det beror mest på att man aldrig riktigt vet vart man är på väg. *LL*

GLOVER BEHÖVS INTE

Det finns lite för många sådana här spel. Som är gulliga och lite lagom svåra. Tyvärr bygger nästan alla på samma koncept. Man ska samla in saker. Enda variationen spelen emellan är att man gör det på olika sätt beroende på vad man är för något, en handske, en liten bil eller något fantasidjur. Glover är den typen av spel som bygger på en mall som man bara behöver designa olika beroende på vilket utförande man är ute efter. Resultatet blir att det saknas originalitet till den grad att man inte orkar anta utmaningen att spela, för man vet ändå hur spelet kommer att vara upplägt.

Lovisa 73

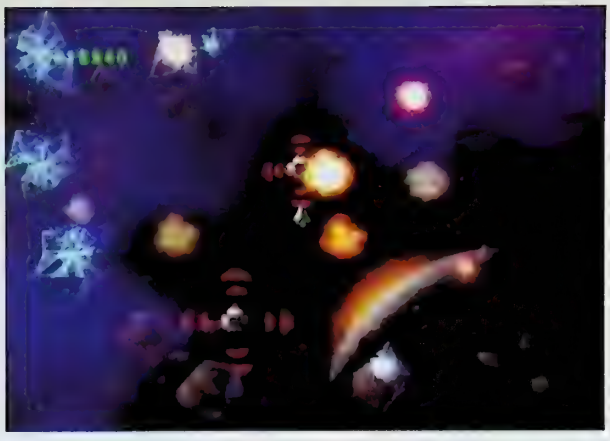
[illegible]	78	[illegible]	82	[illegible]	
Talande och ganska fin grafik som passar både yngre och äldre.		Lättstyrt och många olika bra funktioner.		Ett kul men något förvirrat spel.	
[illegible]	80	[illegible]	77		
Skräddarsytt för spelet.		Lite svårt att veta vart man är på väg.			

78

Asteroids

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Activision
UTVECKLARE — Syrox
DISTRIBUTION — Egmont
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Återanvändning och åter återanvändning. Vi har sett det förr och vi lär garanterat att få se det igen. Denna gång är det Ataris klassiker *Asteroids* som får ett ansiktslyft.



Det här är ett spel som vänder sig till nostalgikerna, de som spelade TV-spel redan för 20 år sedan. Vad ett sådant spel kan tillföra PlayStation är den första frågan. Finns det verkligen ett behov av ett nygammalt *Asteroids*?

För de som inte känner till någonting om *Asteroids* ska det tilläggas att det var ett spel som fängslade folk lika mycket som *Pong* och *Pac-Man*. En klassiker som med sitt simpla upplägg var någonting banbrytande i den ursprungliga shoot 'em up-genren. I *Asteroids* gäller det att med ett skepp röja upp i en rymd full av gigantiska asteroider. Då och då dyker det upp fiendeskepp som måste elimineras, men i grund och botten handlar det om att skjuta vilt omkring sig och samtidigt undvika kollision med rymdskräpet.

I originalet hade man bara sina motorer och sitt laservapen att förlita sig på. I nittiotalsversionen finns det nya hjälpmedel för att spelet inte ska verka alltför mossigt. Minor, effektivare laser och superbomber är några exempel på vad som väntar. Det nya *Asteroids* är dessutom lite knöligare än det gamla. Stenbumlingarna står inte precis still som raukarna på Gotlands stränder, utan de far omkring i otroliga hastigheter och det gäller att akta sig så att skeppet inte blir krossat. Det bästa är att de tre skepp som finns till förfogande i valmenyn är tämligen rörliga och det går att extremt snabbt förflytta sig ur farozonen. Men det är inte bara stenar som kan innebära slutet. Fiendeskepp, eldklot, rymdvrak och svarta hål ställer också till det. Och slutet är inte alltid lyckligt. *MJ*

STENDUMT

En gång i tiden var *Asteroids* det enda spel jag spelade på min Atari 2600. Jag kunde sitta i timmar och stirra på kantiga asteroider, rymdskepp och spikraka laserstrålar. Ändå har jag lite svårt att uppskatta den nya versionen. Visst finns det nya inslag men de är inte imponerande och tillsammans med det föråldrade konceptet känns det bara som att det handlar om att tjäna snabba pengar på ett välkänt namn. Den enda som lyfter det hela är multispelarupplägget. Annars är *Asteroids* inte mycket att bry sig om, annat än för extrema nostalgiker.

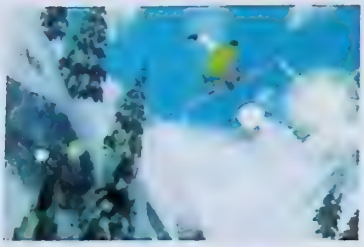
Martin 72

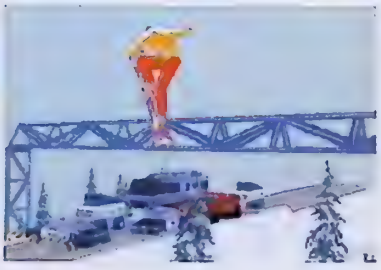
GRAFIK 73	SPELBARHET 74	TOTALT
Grafiken är inte särskilt funktionell och ibland är det svårt att se vad som händer.	*Asteroids* har inte mycket till styrning, men det fungerar som det ska.	Ett tappert försök att tjäna lite nya pengar på en gammal goding. **73**
LJUD 83	**UTMANING 70**	
Industriell musik som passar utmärkt.	Den här typen av spel fyllde en funktion en gång i tiden. Nu handlar det bara om nostalgi.	

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Sony
UTVECKLARE — Radical
DISTRIBUTION — Egmont
SLAPPS — Januari
SPELARE — 1 – 2
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

På bara ett par år har snowboardspel blivit en stor genre. Nu kommer ytterligare ett bidrag, och det är lika ointressant som de flesta andra.

X Games Pro Boarder





Det allra första man lägger märke till i *X Games Pro Boarder* är de extremt långa laddningstiderna. När PlayStation-logotypen har slocknat sitter man och stirrar på en blåsvart bild i något som till och med i PlayStation-sammanhang känns som en evighet. När så huvudmenyn äntligen kommer fram ser det dock genast betydligt roligare ut. Till att börja med erbjuds man en möjlighet att få förutsättningarna klargjorda på bland annat svenska och norska. Därefter väljer man antalet spelare som ska delta, en eller två. När dessa saker är avklarade kommer det fram en skärm med åtta valbara åkare, fem killar och tre tjejer, och massor av olika brädor. De som åker snowboard i verkligheten kommer att känna igen fabrikat som Burton, Salomon, Sims och K2.

Ljudmässigt håller *X Games Pro Boarder* världsklass. Det råder säkerligen lika många delade åsikter om skatepunk och hardcore som det gör om all annan sorts musik, men det går inte att förneka att det passar väldigt bra i brädspel. Pennywise, NOFX, Rancid och Foo Fighters är bara några av de band som har bidragit med låtar till spelet.

Nog om förpackningen. Sett från sidan ser *X Games Pro Boarder* ut att vara hur kul som helst. Innan man får vara med och slåss om ligatiteln måste man visa vad man går för i fem olika discipliner: halfpipe, air contest, downhill, trick och backhoppning. Backarnas partier lutar och svänger olika och nästan överallt finns det räcken och hopp som man kan utnyttja för att samla poäng. Men när man så själv greppar handkontrollen övergår entusiasmen omedelbart till frustration. Inte nog med att de motståndare som ska föreställa amatörer uppträder som fullblodsproffs, man tvingas även att tampas med en sanslöst dålig spelkontroll. Oavsett vilken disciplin som utövas kan man nästan alltid räkna med att komma sist. Inte för att det är något fel med svåra spel, men en sportslig chans hade varit på sin plats. *DG*

OKONTROLLERAT

I den här typen av spel är kontrollen helt avgörande för att man över huvud taget ska orka ta sig ned för backen eller bege sig in i rampen. Segas arkadspel *Top Skater* är ett perfekt exempel på hur kul det kan vara när allting flyter som det ska. Även om man inte är särskilt intresserad av skateboard fastnar man direkt och lämnar inte arkadmaskinen förrän pengarna är slut. *X Games Pro Boarder* är raka motsatsen. Exakt hur Radical bar sig åt för att så totalt misslyckas med kontrollen vill jag helst inte veta. Tio minuters spelande räckte för att jag skulle ångra att jag tog mig tid att vänta laddningstiden ut.

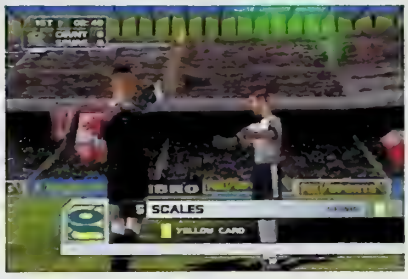
Daniel 60

GRAFIK 76	SPELBARHET 72	TOTALT
Enkelt och rent, men åkarna rör sig lite hackigt.	Lyckas man ta sig helskinnad i mål får man vara nöjd.	Ett overkligt svårt snowboard-spel i snygg förpackning. **68**
LJUD 89	**UTMANING 64**	
Uppbackat av Pennywise.	Att ständigt försöka undvika sista platsen blir snabbt tråkigt.	

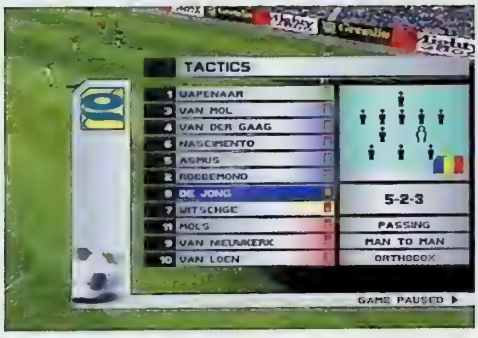
Actua Soccer-serien har aldrig hållit samma klass som Konamis och Electronic Arts spel. Detta trots att konceptet är en blandning av de båda storsäljarna. Redan efter den första vänskapsmatchen märker man dock att *Actua Soccer 3* är bättre än sina föregångare.

SPELTYP — Sport
UTGIVARE — Gremlin
UTVECKLARE — Gremlin
DISTRIBUTION — Bonnier
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1 – 4
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Actua Soccer 3



Så gott som samtliga *Actua*-spel har en sak gemensam – realismen. För fotbollsspelens del har detta hittills inneburit färre mål per match, mycket spel på mittfältet och färre cykelsparkar. Detta gäller fortfarande, men *Actua Soccer 3* innehåller till skillnad från originalet och den första uppföljaren även riktiga spelare. Och inte nog med det, det känns faktiskt som om Gremlin till och med har lyckats att få med varje spelares formkurva. Henrik Larsson gör, precis som i verkligheten, massor av mål för sitt Celtic, medan världsartisten Ronaldo inte riktigt får det att stämma i Inter.



En annan förbättring är passningsspelet. I *Actua Soccer 3* går det inte att ta bollen vid eget straffområde, rusa 80 meter, finta bort tre backar av världsklass och placera bollen i målvaktens bortre kryss. Förr eller senare tar det stopp, antingen genom att en motståndare hindrar ens framfart eller på grund av att man får bollen för långt ifrån sig så att den antingen rullar över linjen eller hamnar hos en motståndare. Det enda sättet att bygga upp ett anfall är att passa närmaste omarkerade lagkamrat. Precis som på riktigt.

När det första *Actua Soccer*-spelet släpptes var det många som blev imponerade av grafiken. Påkostade intron, fina spelare och tredimensionella planer var någonting helt nytt. Idag har många speltillverkare kommit i kapp och gått förbi Gremlin i detta avseende. Spelarna rör sig visserligen fortfarande ganska verkligt och introt består av massor av klipp från riktiga matcher, men det är ändå ingenting märkvärdigt. Inte heller det faktum att Robbie Williams står för musiken medan man befinner sig i menyerna är någon anledning till extas. I så fall är det roligare att kommentatorn för det mesta säger namnet på den spelare som får bollen. *DG*

PÅ RIKTIGT

Jag vet inte om alla värdesätter riktiga spelare, lag och uppdaterade övergångar lika mycket som jag. Jag tror i och för sig inte att jag skulle orka spela en hel säsong i ett riktigt uselt spel bara för att alla uppgifter stämde, men det är nog inte långt ifrån. Bara det faktum att man kan spela exakt samma match som man tidigare samma dag har sett på TV med exakt samma laguppställningar räcker för att jag ska bli riktigt intresserad. I fallet *Actua Soccer 3* kommer alla de andra nya inslagen som en trevlig bonus, men jag saknar fortfarande riktigt bra kontroll och fler sätt att spela bollen på. Vem vet, kanske kommer det i *Actua Soccer 4?*

Daniel 85

GRAFIK 75
Det verkar nästan som om tiden har stått stilla hos Gremlin sedan det sist begav sig.

SPELBARHET 80
Nyckeln till framgång är glädjande nog passningsspelet.

LJUD 80
Robbie Williams underhåller oss till dess att kommentatorn kommit in i sin hytt.

UTMANING 88
Motståndarna är bättre än i många andra fotbollsspel.

TOTALT

Actua Soccer 3 är värt att kollas upp om man gillar riktig fotboll.

82

SPELTYP — Äventyr
UTGIVARE — Electronic Arts
UTVECKLARE — Dreamworks
DISTRIBUTION — EA Nordic
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Det spelar ingen roll hur häftigt ett spel ser ut om det inte går att kontrollera. En läxa som Dreamworks Interactive borde ha lärt sig efter misslyckandet *The Lost World*. Men *Small Soldiers* är om möjligt ännu mindre spelbart.

Small Soldiers

Det här spelet erbjuder en unik och spännande upplevelse även för de som inte har sett filmen.

Orden kommer från Glenn Entis, chef på Dreamworks Interactive. Han är säkert hur snäll och trevlig som helst, men det är definitivt ingen som man önskar byta smak med. Det enda unika med den här upplevelsen är att man redan efter några sekunder drabbas av panikångest.

Small Soldiers är ett tredimensionellt actionäventyr baserat på filmen med samma namn. Flera av karaktärerna känns igen och samma sak gäller miljöerna. Huvudpersonen är Gorgonite-arméns ledare Archer. Tillsammans med några bundsförvanter ska han försvara sitt folk från den anstormande Commando Elite-styrkan.

Som idé är *Small Soldiers* ingenting revolutionerande, men eftersom den här sortens upplägg gång efter annan gör succé är det kanske inte så konstigt att även Electronic Arts vill ge det ett försök. Underjordiska labyrintsystem och lurpassande fiender är helt klart ett smart sätt att skapa en spännande och lite kuslig stämning. *Small Soldiers* är visserligen inte lika gripande som exempelvis *Resident Evil 2* eller ens hälften så genomtänkt som *Goldeneye 007*, men som koncept är det ändå helt okej. Vad man däremot stör sig på är spelkontrollen. Inte nog med att de flesta fienderna inte tar skada förrän man kommer dem in på livet, det är hopplöst att närma sig dem på ett någorlunda smidigt sett. Istället för att vända sig åt rätt håll börjar Archer att springa i stora cirklar. Först efter två, tre varv står man rätt placerad framför sin motståndare och då ska man vara glad om man över huvud taget hinner få in en träff innan fienden flyttar sig en bit åt sidan och man tvingas att snurra ytterligare några varv. Eftersom kontrollen är ett så grundläggande inslag i den här sortens spel blir detta oerhört irriterande. En så enkel sak som att ta sig genom en helt vanlig korridor utan att gå in i väggen är näst intill omöjligt och har man väl lyckats komma upp till en ny våning dröjer det inte länge förrän man vinglar över kanten på någon bro och faller ned igen.

DG

SANSLÖST DÅLIGT

Det var länge sedan jag spelade ett spel som var så dåligt som *Small Soldiers*. Jag undrar vad Electronic Arts egentligen tänkte på när de beslutade sig för att släppa det. Trodde de verkligen att någon skulle vara intresserad av det här skräpet? Det räcker med att titta på *Tomb Raider*-serien eller på Konamis kommande *Metal Gear Solid* för att inse hur hård konkurrensen är i den här genren och hur dåligt *Small Soldiers* är i jämförelse. Visserligen händer det att mindre genomarbetade titlar säljer omotiverat bra på grund av att de liknar och släpps strax efter en storsäljare, men någon måtta får det faktiskt vara. *Small Soldiers* är behäftat med ett så allvarligt fel att ingenting i världen kan få mig att ens överväga att ge det godkänt. Så här usel får bara inte spelkontrollen vara. Om det finns någon som efter att ha läst det ovanstående fortfarande funderar på att köpa det här spelet har jag bara en sak att säga; tänk om.

Daniel 28

GRAFIK 65
Miljöerna och karaktärerna är hyfsade, men animationen är fruktansvärd.

SPELBARHET 22
Det här måste vara ett skämt.

LJUD 78
Vemodig klagosång och läskiga skrik.

UTMANING 33
Inte ens de mest tålmodiga spelarna lär orka spela sig genom de första banorna.

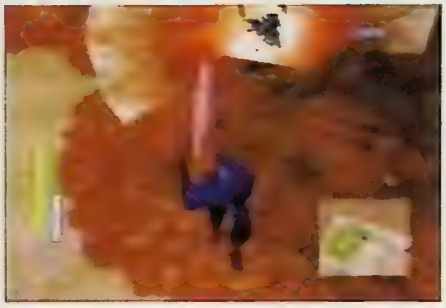
TOTALT
Håll er så långt borta från det här spelet som möjligt.

34

SPELTYP — Shoot 'em up
UTGIVARE — Hasbro
UTVECKLARE — Hasbro
DISTRIBUTION — Hasbro
SLÄPPS — Ute nu
SPELARE — 1
SPARFUNKTION — Minneskort
ÖVRIGA FORMAT —

Transformers är tillbaka. Och det är precis lika illa som det låter.

Beast Wars



Transformers var en ganska het fluga för svenska smågrabbar någon gång på åttiotalet. Det var många som samlade på dessa robotfigurer, som med en enkel vridande rörelse kunde förvandlas till flygplan, bilar eller någonting annat ballt. Sedan kom Teenage Mutant Ninja Turtles och raskt var alla robotar bortglömda. Men nu har robotarna återupplivats i form av Beast Wars Transformers. Som Hasbro har baserat ett PlayStation-spel på.

Av de gamla hjältarna är det väl egentligen bara det goda gängets ledare Optimus Prime som fortfarande hänger med. De goda heter för övrigt Maximal medan skurkarna har fått namnet Predacon. På den gamla goda tiden kunde Optimus Prime förvandla sig till en enorm långtradare med en massa kanoner och gevär. I denna tappning kan han med en enkel axelryckning gå hela vägen från den ultramoderna robotframtiden tillbaka till apstadiet där han förvandlas till en kantig polygongorilla. Bland de övriga karaktärerna finns djur som noshörningar, geparder, skorpioner och reptiler.

På konvolutet har man mage att skryta med spelets 26 industrial trance-låtar, men enformigt tjatiga syntmattor är det enda som hörs i *Beast Wars*. Inga bra ljudeffekter i hela universum kan rädda ljudbetyget när musiken låter så här.

Som helhet är det väl egentligen ingen dålig idé att basera TV-spel på kända serier. Faktum är att Konamis Turtles-serie, Capcoms Disney-spel och i viss mån även Looney Tunes-, Marvel- och Simpsons-spelen, ofta har varit riktigt bra. Men Transformers känns tyvärr mest förlegat. Vad får vi se härnäst? He-Man? *JC*

ENFORMIGA DJURROBOTAR

För länge sedan samlade min son på Transformers-figurer. Jag hade helt glömt bort, eller snarare förträngt dem när Hasbro återupplivar de gamla robotarna. I mina ögon gör de ett ganska lamt försök. Även om man är heltänd på Transformers inser man snabbt att *Beast Wars* inte är ett speciellt kul spel. Enformiga banor som man bara springer runt, runt, runt på och trycker på lite knappar för att öppna dörrar, samtidigt som man attackeras av fiender. Dessutom blir det väldigt enformigt, eftersom spelet saknar variation. Men om jag tänker efter lite var det väl exakt så här som Transformers-serietidningarna också var en gång i tiden. Enformiga upprepningar av sig själva. Inte så konstigt då att de försvann. Desto konstigare att någon vill återuppliva konceptet.

John 50

GRAFIK 62	SPELBARHET 68	TOTALT
Fula figurer på halvdana 3D-bakgrunder.	Djurrobotarna är hyfsat väldresserade i dina händer.	Inte ens kul om man gillar Transformers.
LJUD 37	**UTMANING 50**	**54**
Riktigt usel musik toppat med dåliga ljudeffekter.	Man har en jobbig och tråkig resa att vänta innan man klarar det här spelet.	

GAMESHOP POSTORDER

Norrgatan 10 - 432 41 Varberg - Fax 0340-67 89 80

Telefon 0340-67 88 80

Metal Gear Solid 449:-

REALTIDS 3D GRAFIK SOM TILLÅTER DIG ATT BLI INBLANDAD I HÄNDELSERNA SOM ALDRIG TIDIGARE EN SPÄNNANDE SPION-ACTION THRILLER
1998 ÅRS BÄSTA SPEL !!!

Xeno Gears 449:-

ETT FUTURISTISKT SCIENCE FICTION ÄVENTYR UTSÖKT STORYLINE, BLÄNDANDE GRAFIK OCH INNOVATIVT STRIDSSYSTEM OCH ÖVER 60 TIMMAR AV SPEL HAR GJORT DETTA TILL EN STOR HIT I JAPAN.

Brigandine 449:-

Wild Arms 349:-

Bushido Blade 2 449:-

Tales of Destiny 449:-

Parasite Eve 449:-

SQUARESOFTS NYA MÄSTERVERK, SNYGGARE ÄN FF 7! ETT FANTASTISKT ACTION / ÄVENTYRS RPG. DEMO PÅ FINAL FANTASY 8, BUSHIDO BLADE 2, BRAVE FENCER MUSASHIDEN OCH XENOGEARS.

Brave Fencer Musashi 449:-

HJÄLTEN MUSASHI SPRINGER, HOPPAR, SLÅSS OCH LÖSER PUSSEL I SIN STORA FÄRGFYLLDA 3D VÄRLD
INNEHÅLLER DESSUTOM ETT SPELBART DEMO PÅ FINAL FANTASY 8

ÖVRIGA US SPEL

Clock Tower 2	Skräck / Action	449:-
Deception 2	Strategi / Rollspel	449:-
Dragon Seeds	Monsteruppfödning	449:-
Einhänder	Shoot 'Em Up	449:-
Kartia	Rollspel	449:-
SaGa Frontier	Rollspel	449:-

GUIDER

UPPTÄCK ALLA HEMLIGHETER I DITT FAVORITSPEL

Alundra
Breath Of Fire 3
Final Fantasy 7
Final Fantasy Tactics
Kartia
Metal Gear Solid
Parasite Eve
Resident Evil 2
Saga Frontier
Tactics Ogre
Tekken 3
Tombraider 2
Tombraider 3
Xenogears

149:-

MOVIE CARD

SE VIDEO CD FILMER PÅ DIN PLAYSTATION!
SENASTE VERSIONEN MODEL 940
STORT SORTIMENT AV VIDEO CD FILMER

BLA FÖLJANDE ANIME FILMER, TEKKEN, STREETFIGHTER, DRAGON BALL Z MM.
RING FÖR KOMPLETT LISTA ÖVER VÅRA FILMER

795:-

Soundtrack

Biohazard 2	349:-	Romancing SaGa 3	199:-
Chrono Trigger, 3 CD	349:-	SaGa Frontier, 3 CD	349:-
Final Fantasy 6, 3 CD	349:-	Secret Of Mana 2	199:-
Final Fantasy 6, Grand Finale	199:-	Secret Of Mana	199:-
Final Fantasy Tactics, 2 CD	249:-	Tekken 3	349:-
Parasite Eve, 2 CD	249:-	Xenogears, Original Soundtrack, 2 CD	249:-

FINAL FANTASY VII REUNION - 199:-

OFFICIELL METAL GEAR SOLID T-SHIRT

149:-

Övriga T-Shirts

DRAGON BALL Z	199:-
PARASITE EVE	149:-
ZELDA 64	179:-
BRUCE LEE	149:-

BESTÄLLER DU 2 T-SHIRTS BJUDER VI PÅ FRAKTEN

XPLORER

ULTIMATA FUSK VERKTYGET

349:-

PLAYSTATION CONVERTER

Nu är det äntligen här, tillbehöret som gör det möjligt för dig att spela alla originalspel från USA, Japan och Europa

Convertern monteras på bara några sekunder, utan att du behöver göra några lödningar

Du behöver alltså inget chip och convertern passar alla modeller Playstation convertern sätts in i expansionsporten

Utover allt detta ingår även möjligheten att använda fuskkoder till Xplorer, Gameshark och Action Replay

RGB Kabel krävs

349:-

Beställning före 17.00

24h leverans

* Med reservation för slutsålda varor och leveransförseningar.

Under 15 år? Skicka skriftlig beställning med förälders underskrift

Outhämtade försändelser debiteras med 149:-

Vid order tillkommer postens avgifter

USA Flagg
Kräver Converter eller ombyggd Playstation

Svensk Flagg
Fungerar på Svensk Playstation

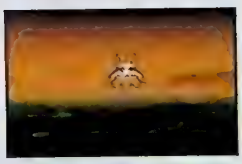
www.gameshop.nu

fokus

final fantasy forum • mini • arkad • rpg • anime express • online • retro

FEM FAVORITER

Rollspel: **Secret of Mana**
Det enda action-RPG som någonsin har kunnat mäta sig med *Zelda*.

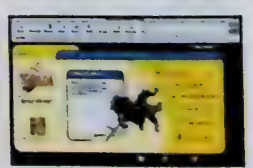


Minispel: **Harvest Moon**
Som gjort för Game Boy Color.

Arkadspel: **Sega Rally 2**
Snart kommer det till Dreamcast.

Anime: **Tekken: The Motion Picture**
Inte världens bästa anime, men den handlar ju ändå om *Tekken*.

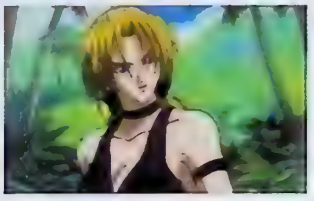
Internet: **Zelda64.com**
Världens bästa spel. Nu officiellt på Internet. [www.zelda64.com]

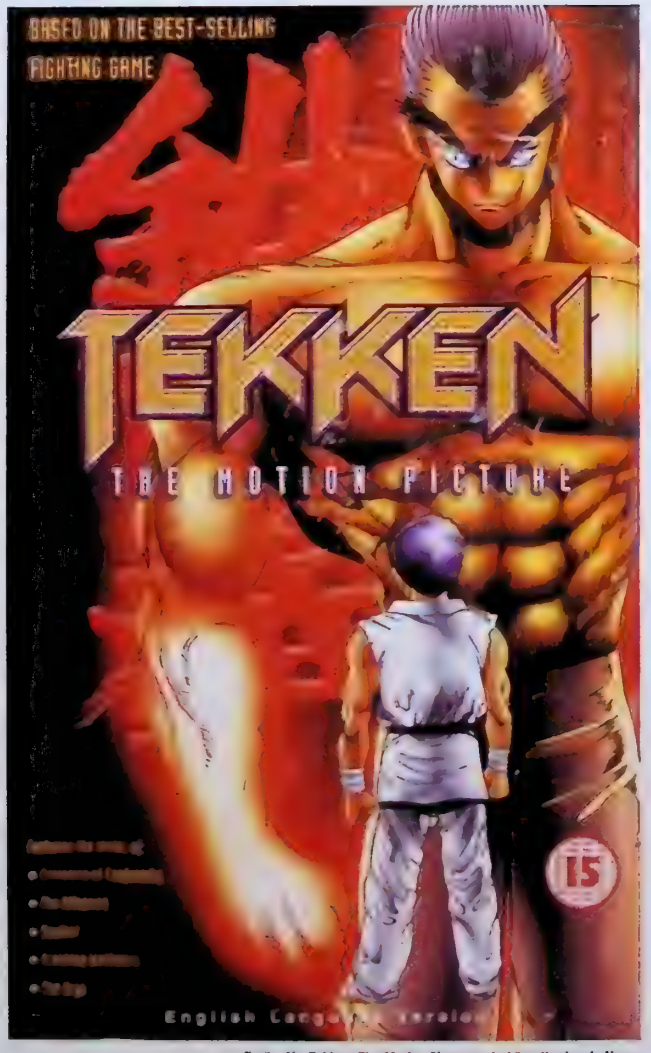


anime express

AV MARTIN JOHANSSON

Nu inför VM i *Tekken* är en animebaserad historia på beat 'em up-klassikern inte helt fel i tiden. Men ur en kvalitativ synvinkel finns det inte mycket att hämta här, ens för den inbitne anime-fantasten.





Tyvärr får *Tekken: The Motion Picture* underkänt. Hur kunde Namco godkänna en så usel anime som denna?

TEKKEN: THE MOTION PICTURE

AD VISION • 60 MINUTER • 15 ÅR

Att TV-spel blir anime är ett fenomen vi böjar bli vana vid. Senast har vi sett *Virtua Fighter*, *Toshinden* och *Street Fighter*. Slagsmålsspel är tacksamma varumärken som animebolagen gärna lägger vantarna på. *Tekken: The Motion Picture* är det senaste tillskottet och också ett bevis på hur tramsigt det kan bli när ett spel med en redan rörig historia ska formas till en långfilm. Manusförfattaren Ryota Yamaguchi kan inte haft det lätt när han på uppdrag av ASCII Corporation och Sony Music Entertainment satte sig ned och skrev ned dialogen mellan de olika kämparna, försökte förstå sig på Namcos ursprungliga idé med *Tekken*-serien och samtidigt försöka att göra filmen intressant. Vilken han totalt misslyckades med. På alla punkter.

Den enda behållning som finns i *Tekken: The Motion Picture* är att vissa luckor fylls igen, att se Jun Kazana, Kazuya Mishima och Lei Wulong och förstå varför Heihachi Mishima är så elak. Annars finns det inte mycket att hämta här. Animationen ligger under medel och det känns som att det har slarvats en hel den under produktionen. Producenterna har under filmens gång bitvis försökt att kompensera detta genom att lägga in lite lätta datoranimationseffekter som efter att ha sett *Ghost in the Shell* känns rent ut sagt föråldrade.

Vad gäller överdrivna våldsinslag så råder det verkliga inflation av den varan. Här sprutar det röd sörja höger och vänster. Ett primitivt och billigt trick för att hålla tempot uppe, för *Tekken: The Motion Picture* är ingalunda någon spännande historia, utan mer en kvasiintelligent och motsägelsefullt anime utan själ.

Med tanke på hur fatalt misslyckad *Tekken: The Motion Picture* är, går det inte att förstå hur Namcos *Tekken*-team, som under produktionens lopp legat i nära samarbete med ASCII och Sony, gett sitt godkännande till att släppa sådant dravel. Kanske är det här bara ytterligare en guldkalv den kan pressa pengar ur, eller så har de inga som helst krav på hur andra tar hand om deras skötebarn. Mycket underligt.

För den inbitne *Tekken*-fantasten kanske det finns en par snuttar som kan vara intressanta. Bland dessa finns historian om varför Nina och Anna hatar varandra, hur Jack 2 uppstod i Dr. Boskonovish laboratorier, släktgrälet mellan Kazuya och Heihaci och Michelle Changs bakgrund. Någon annan anledning att se *Tekken: The Motion Picture* finns inte. Resten är bara dåligt, smaklöst och löjligt.

AV MARTIN JOHANSSON

kontroll

Specialdesignade ljuspistoler och extra stora minneskort hör till de vanligaste speltillbehören. Mer originell är då handsken The Glove. Frågan är bara hur nödvändig den är.

72 MEGA MEMORY CARD

PELICAN ACCESSORIES • PLAYSTATION

Pelican Accessories gigantiska minneskort till PlayStation rymmer 72 gånger mer än ett vanligt Sony-minneskort. Här går det alltså att spara 1080 block, vilket förmodligen är mer än vad en ordinär PlayStation-spelare egentligen behöver. Men gillar du att spara ofta och att återvända till alla platser i ett äventyr är det här minneskortet som gjort för dig. Men eftersom minneskort inte alltid håller för evigt, särskilt inte de som är producerade av någon annan än Sony, är det ingen bra idé att ha alla sina filer på ett och samma kort. Glöm inte det.

G-CON

NAMCO • PLAYSTATION

Det finns flera olika typer av ljuspistoler till PlayStation. Några är snygga och några är fula, och vissa fungerar bättre än andra. Den överlägset bästa för spel som *Time Crisis* och *Point Blank* är givetvis Namcos egen G-Con. Den är faktiskt en av de mest pålitliga ljuspistolerna på marknaden. Den är greppvänlig och har någorlunda bra tyngd. Men lämpar sig alltså främst för spel som Namco själva har producerat.

THE GLOVE

REALITY QUEST • NINTENDO 64/PLAYSTATION

Enligt Reality Quest är The Glove den mest avancerade kontrollen som finns att köpa. Ett uttalande som kanske inte riktigt stämmer. The Glove är en tämligen originell sak som kräver att användaren tillämpar en helt ny spelstil.

The Glove fästs på underarmen med hjälp av kardborrband och styrningen sker genom att man vickar på handleden. Fingrarna tar hand om knapparna som sitter på en platta under handen och på så sätt behöver man bara använda en hand under spelets gång.

Reality Quest menar att spelaren blir ett med spelet, men de nämner då inte att det tar ganska lång tid att lära sig att behärska The Glove och att det definitivt inte är ett tillbehör som lämpar sig för majoriteten av spelarna. Dessutom retar man lätt upp sig på The Glove.

online

AV MATS LUNDGREN

När *Legend of Zelda: Ocarina of Time* nu är släppt bygger nätaktiviteten mest på att utbyta råd och tips. Fast alla är inte Link-fantaster utan fortsätter med andra spelformat.

När detta skrivs har det bara gått en dryg vecka sedan den amerikanska releasen av *Ocarina of Time*. Och än så länge märks detta spelsläpp mest på Usenet. Plötsligt upphör inläggen om sex, privata uppgörelser, spelauktioner, butiksannonser och andra teman utanför ämnet. Folk använder diskussionsgrupperna till vad de faktiskt är till för; de skärper till sig, blir intresserade och engagerade samt håller god ton. Och är intensiva, minst sagt. Så intensiva att vi strax såg inlägg som "Don't tell the Zelda story please!". För det var precis det som höll på att hända. Frågorna i ämnesrubrikerna fungerade som kapitelrubriker i en bok, och innehållen mellan dessa var tämligen lätt att fylla i. Redan veckan innan hade hysterin nått sådana höjder att det dök upp otäcka inlägg som "Warning! I will kill anyone who claims that he is playing Zelda now! If you are playing just shut the mouth! Don't try to make us drool! Don't try to be the first person to be murdered because of a video game! I warned you!".

Men nu finns även drösvis av nya Zelda-siter. Hittills har vi hittat **The Unofficial Zelda 64 Page** och **Zelda 64 Central** med en anslagstavla med alla tänkbara frågor och tips. Men tänk alltså på att inte läsa ens rubrikerna om du inte vill veta för mycket.

Alla Nintendo-spelare är dock inte intresserade av *Zelda* och arbetar därför oförtrutet på med annat. Som till exemple Chung och hans **Imagination Station 64** där han har lagt upp recensioner, bilder, nyheter och en rad andra kategorier. Även Game Boy har vaknat till liv, delvis som en effekt av färglanseringen. **Game Boy Color Website** består av bilder, recensioner och självklart även historien om konsolen. Värd att påminna om är dessutom **Game Boy (oh boy!)**.

Revisionism

Månadens helt klart intressantaste artikel på Internet bär rubriken "Nonconformity vs. revisionism in the modern RPG". En genomgång av missnöjet kring dagens filmiska rollspel i jämförelse med hur dessa såg ut en gång i tiden. Artikeln, plus mycket annat matnyttigt, finns på **PlayStation Fan**.

Online-redaktionen har annars länge undrat över varför inte konsoltillverkarna aktivt arbetar för en större aktivitet hos sina kunder. Naturligast vore ett sätt att kunna lagra större antal sparade filer från spel, dagens minneskort till PlayStation är ju ynkligt små. Och i förlängningen ska naturligtvis spelare kunna byta filer utan att behöva skicka hela minneskortet till kompisen. Det naturligaste sättet är att lagra filerna i PC-format, hantera dem i en PC och skicka dem som bifogade filer till epost. Lyckligtvis har nu marknadens piggare aktörer agerat. Idag finns exempelvis **PlaySaver** som är ett verktyg som skapar en brygga PC-minneskort, som man kan bygga själv. Både ritningar och program är gratis! Och eftersom det inte syns några piratkopieringsmotiv i det här borde spelindustrin (framför allt Sony i nuläget) förbanna sin slöhet men också hylla att själva spelsjälen uppmuntras. Detta ökar spelaktiviteten vilket i slutändan även ger pengar till bolagen.

DexDrive är en annan teknisk lösning som binder ihop sparade filer med Internet. Men som just nu kostar omkring 100 dollar (med ISA-kort, kabel och drive). **Official DexDrive Website** är ett ställe där man kan ladda hem och upp sina filer, och där finns även Save of the Week. Stället anordnar tävlingar där den som tar den knäppaste bilden ur ett spel vinner fina priser. Redan nu börjar dessutom privata Dex-siter att dyka upp. **Zach Iniguezs DDA** och **Dahl's Save Game Site**.

Washington Post sågar Dreamcast

Sega-fantasterna upprördes rejält över att ansedda amerikanska dagstidningen Washington Post i en artikel sågade Dreamcast. Intresserade kan själva kolla om reportern har rätt i åsikten att konsolen "tillför lite av spelvärde" eller om han bara är dåligt påläst.

Vi som inte tror honom kan koppla upp oss mot **Crazy Gamerz** som har en tävling där första priset är just en Dreamcast. Eller spana in **Dreamcast Life** där man har lagt upp en drös nya smygtittar och artiklar samt en lång film på nya *Resident Evil*. Efter en ombyggnad är nu också **Dreamcast Life Mailing List Homepage** tillbaka. Omgjord till det bättre är också **Dreamcast HQ**.

Ni som undrar var Sega Sages site tog vägen ska veta att de bytt namn till **Sages.ign**.

Rollspelsikoner

Webbyggartips verkar vara uppskattat. Ett ställe med lite av varje, som vänder sig till webmasters och som listar de 100 bästa siterna om PlayStation, *Final Fantasy*, *Zelda*, anime och mycket annat finns hos **Game War**.

Final Fantasy VII lever i allra högsta grad. Fler nya siter tillkommer regelbundet och gamla uppdateras fortfarande konstant, som **FF7 Online**. Gratisikoner med dina *Final Fantasy*-favoriter samt en stor special om Square finns på **Video Game Icon**. Här finns även en koppling till **Squaresoft Soundtrack Selections**. Fler bilder i form av ett frimärksgalleri med högupplösta bilder finns på **Daves Fantasy Site**.

Musik i anknytning till RPG och anime finns i rikligt mängd på **The Place. Final Fantasy VII MIDI Page**, en finsk sida, innehåller musik gjord i MIDI-format extraherad från PC-filerna. Man har även fått fram musik som inte hörs i själva spelet!

Hos engelska **Software Owls** kan man hitta gratis MIDI-filer som Aeris in the Mix.

Lika billig är Dominique Dubés lista över bra *Final Fantasy III*-siter. **Dreamheaven** är hans personliga favorit följd av **Secrets**.

Övrigt att botanisera i är Kwarlords **RPG Site** och Feenas **Grandia Site**.

Toppfusk

Knappt hade Laras tredje äventyr släppts förrän någon hade grävt fram en handfull välbehövliga spelförstärkare, alltså fusk. Alla vapen och nivåväljare finns på **GameXpress**. Och bara en vecka efter *Zelda*-lanseringen finns redan en mängd guider hos **GameFaqs**. Hittar man inte vad man behöver där kan man alltid kolla på Cheat Planet efter nya fusk eller genomgångar. Skulle inte just dina koder finnas på **Leos Cheats & Codes** så är det bara att skriva till honom och fråga. Inom ett dygn ligger de nästan garanterat på hans sida.

En samlingsplats för allehanda konsolnyheter är **Multimedia 1.0**. Förutom ett gediget nyhetsbrev har man en egen site där man i skrivande stund lottar ut en Dreamcast och informerar om de övriga spelformaten. I botten finns en spelbutik i New York som gör det där lilla ambitiösa extra som alla spelare bara älskar.

Helt nystartad är **Gamesbase** som har det mesta om alla format. Duger inte den så testa ävenledes nya **Gamesterminal**.

Uppdaterad med nya recensioner, men med fokus på äldre konsoler, är **LeGeek**. Favoriter är Atari och Commodore. Ännu mer om Atari hittar man på **JoeDnBakers Gaming Site**.

The Bandwagon är en site som primärt stöder musiker och deras alster. Söker man efter MIDI-filer finns här en knippe länkar som kan vara användbara.

Som vanligt avslutar vi med några tänkvärda ämnesrubriker från Usenets diskussionsgrupper.
Subject: How can you get stuck in Zelda already!?
Subject: How to play X-Files title on Ocarina
Subject: Quit bitching, We're dumb so what?
Subject: Help!!! Genesis "Theme Park"
Subject: Yeah, if you are 10 years old

Surf On!
Mats Lundgren
(online@atlantic.medstroms.se)

Alla länkar finns på www.atlantic.medstroms.se/splay

arkad

AV MARTIN JOHANSSON

Vintern är en bra tid för arkadspelare. Det är nu de tunga japanska titlarna sakta men säkert börjar skeppas över till Sverige. Här är några av de spel som lär vara på väg.

LA MACHINEGUNS

SEGA • SHOOT 'EM UP

Att Sega skulle släppa ytterligare ett nytt spel i den här shoot 'em up-genren var inte direkt oväntat. Den här gången handlar det dock varken om zombier, dinosaurier eller hajar utan om en uppföljare till *Gunblade NY*. *LA Machineguns* bygger på det välkända arkadsystemet Model 3 och innehåller slipad grafik, täta strider och ett multispelarsystem som inte går av för hackor.

LA Machineguns har likt de flesta shoot 'em up från Sega en förmåga att tömma de speltörstiga japanernas spargrisar, och med lite tur kommer spelet till Sverige inom ett par månader.

THRILL DRIVE

KONAMI • RACING

Konami är en av de få arkadutvecklare som den senaste tiden på allvar har försökt att skapa nya typer av racingspel. *GTI Club* är fortfarande ett av deras mest tilltalande arkadspel, främst tack vare sitt stressiga och varierande upplägg. Med *Thrill Drive* försöker Konami att hitta tillbaka till bilspelens rötter och lägger tyngden på adrenalinkickar och spänning.

I *Thrill Drive* finns det tre olika typer av banor som utspelar sig i USA, Europa och Japan. Varje bana innehåller mängder av hinder, hopp och fotgängare som man till varje pris måste undvika att kollidera med.

Thrill Drive är utvecklat till Konamis allt annat än facila arkadsystem Cobra och bjuder därmed på en snabb, flimmerfri och intensiv grafikupplevelse utöver det vanliga.

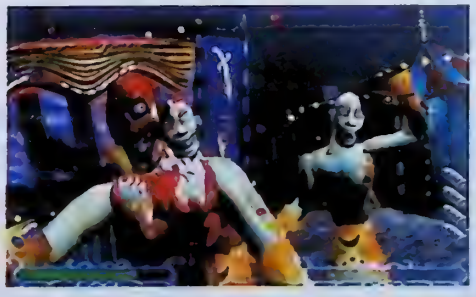
MAGICAL TOROKKO ADVENTURE

SEGA • RACING

Riktiga dressiner är ingen direkt vanlig företeelse. De finns utspridda på inlandsbanan i Dalarna och på några andra platser runt om i Sverige. I spelsammanhang är de ännu mindre vanliga. I alla fall just nu. Snart släpper dock Sega *Magical Torokko Adventure* som utspelar sig på en sådan. En eller två spelare måste anstränga sig till det yttersta för att hålla vagnen igång samtidigt som objekt ska undvikas. En dressin kanske inte är det fräckaste fortskaffningsmedlet just nu, men spelet är ändå tillräckligt charmigt och snyggt för att locka till sig ett par tiokronor.

CARNEVIL

MIDWAY • SHOOT 'EM UP

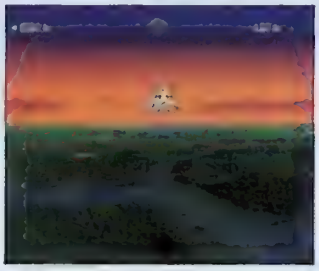


Carnevil är kanske inte det roligaste pistolspel som har producerats. Det ser ut som en sämre *House of the Dead*-kopia som förmodligen uppskattas mer av västerländska spelare än japanska. I *Carnevil* går det att spela två personer samtidigt. Det enda som är någorlunda revolutionerande med spelet är att ljusgevären har en pumpfunktion. Ett annat inslag i spelet är att köparen av arkadspelet själv kan ställa in hur mycket våld som ska finnas med i spelet, och på så sätt kan det här arkadspelet även lanseras i länder som Tyskland där spelcensuren är stenhård.

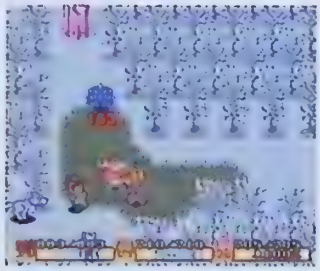
retro

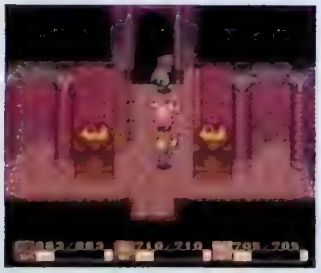
AV MARTIN JOHANSSON

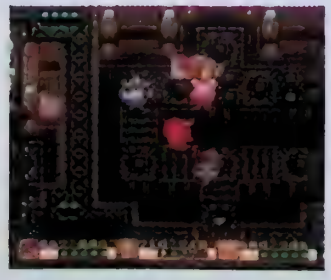
Square vågar som bekant inte släppa sina spel i Europa, men en gång i tiden gjorde Nintendo sitt bästa för att hjälpa dem. Spelet de släppte hette *Secret of Mana* och är än idag det enda action-RPG som har lyckats konkurrera med *Zelda*.

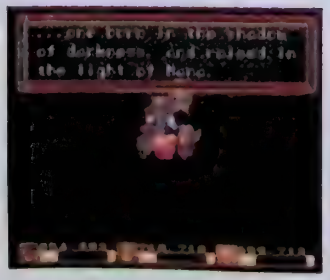


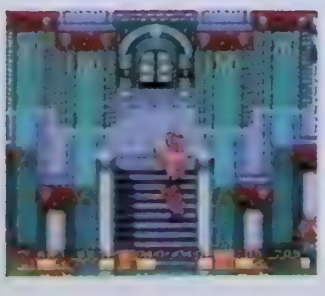
Med hjälp av draken Flammie och Nintendos Mode 7-teknik kunde man flyga omkring i hela den enorma fantasivärlden.











SECRET OF MANA

SQUARE • SUPER NES • 1993

Trots att Square har producerat nästan 50 spel går det att räkna de titlar som har släppts i Sverige på en hand. Men det finns en anledning till att vi orkar vänta på dem. För gång på gång har Square visat att de kan förmedla en helt egen typ av spelkänsla.

Ett av de mest banbrytande spelen som Square någonsin har producerat är *Secret of Mana* – ett episkt action-RPG som när det till slut kom till Europa introducerade oss för en helt ny spelgenre.

Secret of Mana var ett försök av Square att skapa ett mer actionbetonat rollspel som kunde tilltala en bredare publik, inhemsk som utländsk. Något som de lyckades väldigt bra med. När *Secret of Mana* släpptes i USA blev det nästa hysteri hos de europeiska gråimportörerna. Europa vägrade att vänta och från USA exporterades extremt många exemplar. När Nintendo i Europa ett år senare bestämde sig för att släppa spelet här, var det för sent. De som var intresserade hade ju redan köpt den importerade upplagan och de riktiga försäljningsframgångarna uteblev. Och så tog Square avstånd från Europa.

Secret of Mana var tillsammans med *Super Metroid* och *Legend of Zelda: A Link to the Past* det bästa äventyrsspelet som producerades till Super NES. Ett mästerverk som än idag saknar motstycke.

Handlingen var engagerande, spännande och både rolig och sorglig. Med hjälp av Hiroki Kikutas soundtrack – som på sina ställen till och med överträffade den musik som Nobuo Uematsu har skrivit till *Final Fantasy*-spelen – höjdes stämningen ytterligare och med hjälp av Mode 7-effekter adderades inlägg som drakflygning och kanonresor.

Det mest unika med *Secret of Mana* var dock varken den sköna pixelgrafiken eller de mästerliga kompositionerna, utan det otroligt snillrika spelsystemet som tillät tre personer att spela samtidigt. Konstigt nog har ingen speltillverkare tänkt i samma banor varken förr eller senare. Att tillåta tre spelare att samtidigt utforska mörka grottor, isiga slätter och heta öknar var en genialisk idé. Varför måste just rollspel alltid vara designade enbart för ensamma spelare? Square bevisade med *Secret of Mana* att det går att anpassa en genre för flera ändamål. Efter spelet försvann dock konceptet lika snabbt som det uppstod. Och efter den japanska uppföljaren *Seiken Densetsu 3* upplöstes hela den fantastiska spelserien. Men *Secret of Mana* förblir ett underbart äventyr vi aldrig glömmer.

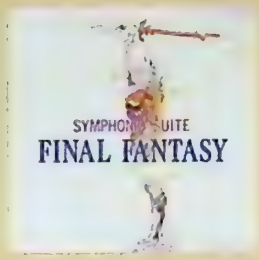
bitpop

AV TOBIAS BJARNEBY

Vi fortsätter på månadens huvudtema Square med några av deras allra bästa soundtracks.

FINAL FANTASY SYMPHONIC SUITE

SQUARE • DATAM

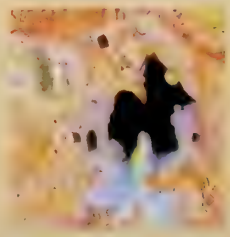


De låtar som Nobuo Uematsu skrev till det allra första *Final Fantasy*-spelet tillhör fortfarande hans allra bästa. Här finns tidiga arrangemang av klassiker som *The Prelude* och *Final Fantasy Theme*, vars melodislingor har legat till grund för hela serien.

Uematsu har tyvärr valt att dela upp skivan i scener, vilket gör att varje spår innehåller flera olika låtar som ofta varierar i kvalitet. När han i *Scene V* blandar *Final Fantasy Theme* med *City Theme* och *Matoya* låter det som om de vore skrivna för varandra, men det är också den enda riktigt lyckade kombinationen. Alla andra scener har sina höjdpunkter men dessvärre också vissa enformiga partier, så det hade ändå varit bättre att dela upp *Symphonic Suite* på samma sätt som de andra skivorna.

FINAL FANTASY VI: GRAND FINALE

SQUARE • SQUARE



Många anser att musiken i *Final Fantasy VI* (*III* i USA) är den bästa som någonsin har skrivits till ett TV-spel. Och när man lyssnar på de här storslagna versionerna, som alla framförs av Milanos symfoniorkester, inser man vilken skicklig kompositör Nobuo Uematsu verkligen är. Den åtta minuter långa inledningen är klassisk och något av det allra bästa som har skrivits i spelsammanhang. Även *Gau, Kids Run Through the City Corner* och inte minst *Relm* är otroligt vackra och välskrivna stycken. Men däremellan saknar man ibland bilderna som musiken hör ihop med. Och varför Square envisas med att spela in olika Chocobo-teman om och om igen är helt obegripligt. Fast det går ju att bara strunta i dem och istället låta sig imponeras av den avslutande operaföreställningen *Aria Di Mezzo Carattere*, som här framförs på italienska.

FINAL FANTASY IV: CELTIC MOON

SQUARE • NTT/POLYSTAR

Celtic Moon skiljer sig från de flesta av Squares övriga produktioner eftersom det inte finns någon klassisk symfoniorkester inblandad. Efter att ha producerat sitt vackraste soundtrack någonsin åkte Nobuo Uematsu till Irland och förvandlade sina kompositioner till traditionell folkmusik. Och även om stilen kan bli lite enformig i längden så gör sig låtarna perfekt i de här versionerna. Här finns inga utdragna solopartier eller pompösa avslutningar, bara enkla arrangemang och Nobuo Uematsus känsla för melodier.

FINAL FANTASY IV & VI: PIANO COLLECTIONS

SQUARE • NTT/POLYSTAR

TV-spelsmusik bygger egentligen på att man ser bilder, läser texter och hör ljudeffekter samtidigt som man lyssnar på den. Och i de fall då musiken rycks ur sitt sammanhang framförs den som bekant oftast av enorma orkestrar för att storslagna arrangemang ska dölja de relativt banala kompositionerna. Ett bevis på att musiken i *Final Fantasy*-spelen håller högre standard än det mesta är att Square vågar släppa dessa pianosamlingar. De innehåller avskalade versioner av ett tiotal låtar ur varje spel, framförda på piano eller flygel.

Final Fantasy VI-samlingen är aningen ojämn, även om *Tina* och *Gau* låter lika bra som på *Grand Finale*. *Final Fantasy IV*-samlingen är däremot ett mästerverk. Arrangemangen är ännu enklare än på *Celtic Moon* och det gör att melodierna blir ännu mera framträdande. *Final Fantasy IV: Piano Collections* är Squares bästa skiva någonsin.

INTERNET

1. (1) Gran Turismo [PS]
2. (5) Metal Gear Solid [PS]
3. (6) Parasite Eve [PS]
4. (3) Resident Evil 2 [PS]
5. (2) Tekken 3 [PS]
6. (–) Panzer Dragoon Saga [SA]
7. (–) Vampire Savior [SA]
8. (–) Grand Theft Auto [PS]
9. (–) Reboot [PS]
10. (4) Final Fantasy VII [PS]

Listan är © World Charts

USA

1. (–) NBA Live '99 [PS]
2. (–) Twisted Metal 3 [PS]
3. (–) Metal Gear Solid [PS]
4. (–) Crash Bandicoot 3: Warped [PS]
5. (–) WCW/NWO Revenge [N64]
6. (–) NFL Quarterback Club '99 [N64]
7. (–) Brave Fencer Musashi [PS]
8. (–) WCW/NWO Revenge [PS]
9. (9) Pokémon Red [GB]
10. (10) Pokémon Blue [GB]

Listan baseras på försäljningen i USA.

SUPER PLAY TOPP 20

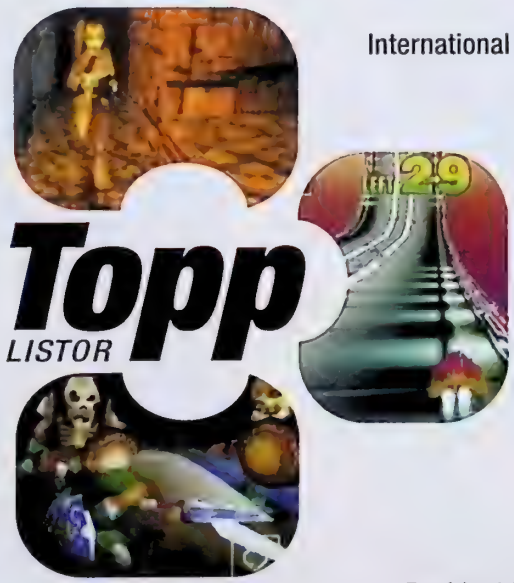
1. (1) Final Fantasy VII [PS]
2. (–) Tomb Raider III [PS]
3. (2) Tekken [PS]
4. (4) Goldeneye 007 [N64]
5. (3) Banjo-Kazooie [N64]
6. (8) Zelda – A Link to the Past [SN]
7. (–) F-Zero X [N64]
8. (7) Super Mario 64 [N64]
9. (11) NHL '99 [PS]
10. (9) 1080° Snowboarding [N64]
11. (5) Spyro the Dragon [PS]
12. (–) Colony Wars: Vengeance [PS]
13. (–) Gran Turismo [PS]
14. (10) International Superstar Soccer '98 [N64]
15. (16) Panzer Dragoon Saga [SA]
16. (13) International Superstar Soccer Pro '98 [PS]
17. (–) Bust-A-Groove [PS]
18. (15) Resident Evil 2 [PS]
19. (–) Tetris DX [GB]
20. (–) Psybadek [PS]

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

JAPAN

1. (–) Legend of Zelda: Ocarina of Time [N64]
2. (–) Dragon Quest Monsters [GB]
3. (–) Detective Conan [PS]
4. (–) Smash Court Tennis 2 [PS]
5. (8) Simple 1500 Series vol. 1 [PS]
6. (1) The Legaia [PS]
7. (–) Winning Eleven 3: Final Version [PS]
8. (3) Pocket Monsters Pikachu [GB]
9. (4) Beat Mania [PS]
10. (–) She'sn [SA]

Listan baseras på försäljningen i Japan.



ÖNSKELISTAN

1. (1) Metal Gear Solid [PS]
2. (2) Final Fantasy VIII [PS]
3. (3) Perfect Dark [PS]
4. (6) R4: Ridge Racer Type 4 [PS]
5. (5) Sonic Adventure [DC]
6. (4) Resident Evil: Codename Verconica [DC]
7. (–) Smash Brothers [N64]
8. (11) Virtua Fighter 3 [DC]
9. (7) Sega Rally 2 [DC]
10. (–) Mario's Party [N64]
11. (9) Castlevania Revelations [N64]
12. (8) Pokémon [GB]
13. (13) Silent Hill [PS]
14. (–) Legend of Zelda: Link's Awakening DX [GB]
15. (–) Quake II [N64/PS]
16. (15) Jet Force Gemeni [PS]
17. (–) Rollcage [PS]
18. (12) Twelve Tales: Conker 64 [N64]
19. (17) Street Fighter Alpha 3 [PS]
20. (–) Kingsley [PS]

Listan framröstas av Super PLAY:s läsare.

UTHYRNINGSLISTAN [N64]

1. (6) 1080° Snowboarding
2. (1) Goldeneye 007
3. (3) Mission: Impossible
4. (4) F1 World Grand Prix
5. (2) Banjo-Kazooie
6. (7) Mario Kart 64
7. (–) Mortal Kombat 4
8. (–) Rampage World Tour
9. (10) Yoshi's Story
10. (–) F-Zero X

Listan är framtagen i samarbete med AB Svensk Filmindustri och baseras på uthyrningen i Sveriges 50 största videobutiker.

Vill du vara med och rösta fram våra egna topplistor; Super PLAY Topp 20 och Önskelistan? Skriv då ner dina fem favoritspel, samt de fem spel du mest ser fram emot på ett vykort eller utanpå ett kuvert och skicka det till:
TOPPLISTOR, SUPER PLAY, BOX 12550, 102 29 STOCKHOLM.

Vinn unika Lara-prylar

Lara Croft nöjer sig inte med att vara hjältinna i tre av nittiotalets största äventyrsspel. Nu har hon även startat sitt eget klädmärke Lara C. I den här tävlingen har du chans att vinna en del av den exklusiva kollektionen, plus PlayStation-versionen av *Tomb Raider III*.

Förstapriset är en jacka, en fleecetröja, en badrock, ett CD-ställ, en plånbok och en väska av märket Lara C, plus ett exemplar av spelet. Två andrapristagare får varsitt spel.

Om du vill vara med och tävla ska du börja med att svara på följande fråga.

Från vilket land kommer Core Design, som har utvecklat alla delarna i *Tomb Raider*-serien?

1. Storbritannien
2. Tyskland
3. Frankrike

För att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på **0712 - 110 30** (4.55kr/min) och trycker in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

TIPS

Skicka gärna in tips och tricks till: 'Tips', Super Play, Box 12550, 102 29 Stockholm.

Vill ni veta hur man spöar någon boss eller hittar ett speciellt föremål i något spel ringer ni bara till Nintendos, Segas och Sonys respektive spelklubbar.

CLUB NINTENDO: Tel: 0300 - 721 00 Fax: 0300-732 80

SONY HOT LINE: Tel: 0719 - 310 311 (5 kronor/samtal)

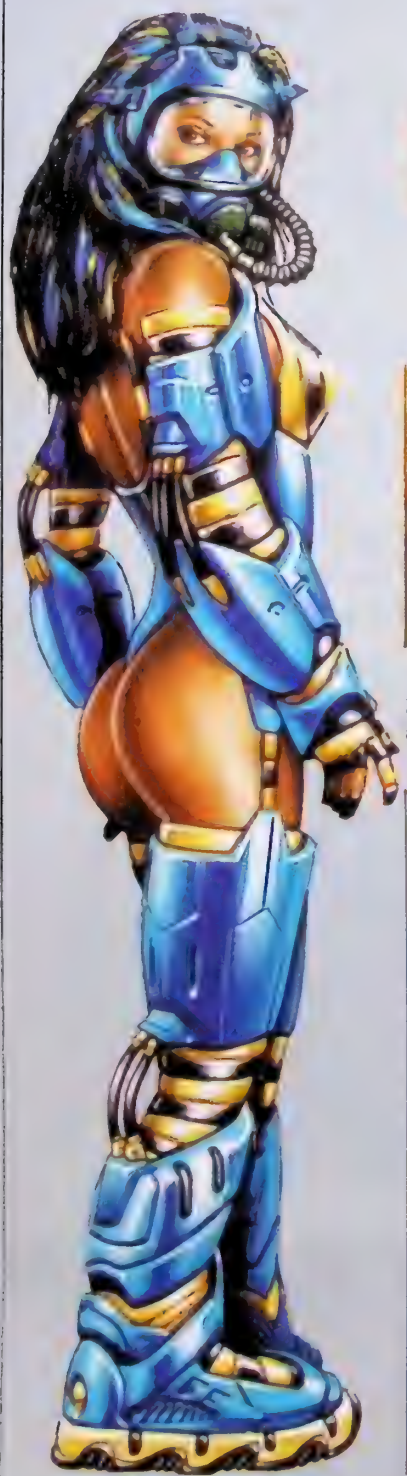
SEGA HOTLINE: Tel: 08-605 36 12 (Vard. 17.30-20.00) Fax: 08 - 605 23 14

ELECTRONIC ARTS KONSUMENTSUPPORT: 08 - 594 106 80

BONNIER MULTIMEDIA SUPPORT: 020 – 24 40 20

WENDROS SUPPORT: 08-689 97 87 (Vard. 9.00 – 18.00)

FUNSOFT SUPPORT: 08-760 02 40 (Vard. 9.00 – 17.00)



EXTREME G 2 NINTENDO 64

Probe lyckades inte lika bra med uppföljaren till *Extreme G* som vi hade hoppats. Bitvis kan det vara onödigt svårt att kontrollera de extrema motorcyklarna och därför kan några hjälpsamma fusk komma väl till pass.

Suddighet
Skriv in FLICK som namn så kommer din förare att flimra under loppen.

Toppvinkel
Skriv in SPYEYE som namn så får du se loppen ovanifrån.

Roterande kamera
Skriv in SPIRAL som namn så blir spelet snurrigare än någonsin.

Superfart
Skriv in XXX som namn och håll i dig...

Tron Mode
Skriv in NEUTRON som namn för att aktivera Tron Mode.

Ugly Mode
Skriv in PIXIE som namn så stänger du av anti-alias i grafiken.

Obegränsad Nitro
Skriv in NITROID som namn så får du obegränsad Nitro.

Obegränsad sköld och laser
Skriv in XCHARGE som namn så får du obegränsad sköld och laser.

Obegränsade vapen
Skriv in MISTAKE som namn för att få obegränsade vapen.

Wireframe Mode
Skriv in LINEAR som namn för att göra om alla polygoner till wireframes.

Wipeout Mode
Skriv in 2064 som namn så försöker spelet vara *Wipeout*.

HEMLIGA MOTORCYKLAR

Spectre Superbike
Kom etta i tävlingen Meltdown.

Venom Superbike
Kom etta i tävlingen Atomic, eller skriv in lösenordet 868QCMH3H9HT

Wasp Superbike
Vinn i Contest Mode på svårighetsgraden Critical Mass, eller skriv in lösenordet 55Hz1MH3H9H1

Turbostart
Gasa tills mätaren står alldeles intill det andra blocket på hastighetsmätaren. Tryck sedan in Z precis när kommentatorn säger "GO", och håll inne.

BODY HARVEST

NINTENDO 64

Body Harvest är ett spel som skulle kunna ha skapats av Orson Welles. Men han föddes för tidigt, så det blev Världarnas Krig istället. Dessutom missade han tyvärr även dessa trevliga fusk.

För att göra spelet lättare än vad som vanligtvis är möjligt ska du gå till skärmen där du väljer svårighetsgrad och trycka Vänster upprepade gånger tills det står "Very Easy". Tryck Höger upprepade gånger för motsatt effekt.

För att aktivera följande fusk ska du skriva in ditt namn som ICHEAT och starta en ny omgång. Tryck sedan in knappkombinationerna under spelets gång.

Alla vapen	A, Höger, C-Ned, C-Höger, C-Upp, A, Vänster
Feta ben	Vänster, A, Höger, Ned
Kraftfullare vapen	C-Ned, C-Upp, Upp, Z, Z, Vänster, C-Höger
Mutant-alien	C-Ned, Upp, Z, Z, C-Höger, Höger
Surreal Mode	C-Ned, Upp, Höger, Höger, C-Höger, A, Vänster

CHOPPER ATTACK

NINTENDO 64

Helikopterspel finns det inte gott om på Nintendo 64, men *Chopper Attack* är i alla fall ett hyfsat alternativ för den som vill spaka stora helikoptrar med massor av vapen. Vi har alternativen för den som vill göra det lättare för sig.

Fuskmeny
När "Press Start" visas på introduktionsskärmen ska du hålla inne Z och trycka Höger, Vänster, Upp, Ned, A, B, Start.

Välj bana
Tryck C-Upp sju gånger i följd på samma skärm.

Presidenten ger upp
Under spelets gång kan du trycka in Z+C-Upp+C-Ned, och sedan avfyra en Homing Cluster mot din motståndare så får du se hur presidenten plötsligt hoppar ut ur sitt plan!

TOCA 2

PLAYSTATION

TOCA 2 är inte riktigt lika slipat som mästerverket *Gran Turismo*, men det är ett värdigt alternativ. Skriv in följande koder som förarnamn för att aktivera fusken. Om du gjort rätt kommer en röst att säga "Cheat mode enabled"

JHAMMO	Alla banor
CMGARAGE	Extra bilar
CMNOHITS	Ingen collision detection
CMCOPTER	Helikopterkamera
CMCHUN	Go-kart kamera
CMSTARS	Stjärnhimmel
CMTOON	Tecknad film-himmel
CMMICRO	Kameran ovanifrån
CMDISCO	Discodimma
CMLOGRAV	Svagare tyngdkraft
CMRAINUP	Regnet faller uppåt
XBOOSTME	Dubbel hastighet
CMFOLLOW	Sidokamera
CMMAYHEM	Aggressiva motståndare
CMHANDY	Stora händer på ratten

TV-SPELS TIDNING PÅ INTERNET

HYPE

PLAYSTATION NINTENDO 6 ÄMCAST

NYHETER

RE3, Final Fantasy VIII
Perfect Dark
-uppdateras dagligen

RECENSIONER

Code Name: Veronica
Sega Rally 2
Rollcage

SPELFUSK

Zelda Walk through

ANSLAGSTAVLOR

Metal Gear Solid
Resident Evil 3
Zelda

" Hype är världens bästa
tv-spels tidning "
John, 27 år
mytoman

www.hype.se

Vinn Game Boy Color

Efter många års väntan gav Nintendo oss slutligen en Game Boy med färgskärm. Och nu vill vi ge någon av er läsare en Game Boy Color med tre av de första färgspelen. För att ha chans att vinna en konsol och spelen *Tetris DX*, *The Smurfs Nightmare* och *Game & Watch Gallery 2* måste du först svara på följande fråga.

Vilket år släpptes den första upplagan av Game Boy i Sverige?

1. 1988
2. 1990
3. 1992

0712 – 110 30

ör att kvala in till tävlingen måste du först svara på frågan ovan. När du tror dig veta svaret, ringer du Super PLAYs tävlingstelefon på (4:55 kr/min) och knappar in den siffra som motsvarar ditt svar. Du får direkt veta om du har lyckats. Har du gjort det får du svara på ytterligare tre frågor och svarar du rätt även här, har du chans att vinna paketet. Lycka till!

Samtalet kostar 4:55 kr/min. Flow Interactive, Box 3243, 103 64 Stockholm, tel 08 - 587 191 00.

KÖPER, BYTER, SÄLJER NYA/BEGAGNADE TV/PC-SPEL OCH TILLBEHÖR REPARERAR/MODIFIERAR - NU MED 1 ÅRS GARANTI!

spelkompaniet

KAMMAKARGATAN 21
TEL 08-20 22 15 FAX 08-411 86 38
E-POST order@spelkompaniet.com
ÖPPET MÅN-FRE 11-18 LÖR 11-17

JUST NU! SONY PLAYSTATION 1195KR* INKL. ORIGINAL DUAL SHOCK KONTROLL

SPEL PAKETET 1599:- SPARA 399:-
KONSOL Sony Playstation + original Dual Shock hk
BONUS Valfritt spel (månadens paketspel) 499:-
REK.PRIS 1999:- DITT PRIS 1599:-

SUPER PAKETET 2130:- SPARA 465:-
KONSOL Sony Playstation + original Dual Shock hk
BONUS Minneskort 15 block 200:-, 1 st original Sony Dual Shock 329:- samt valfritt paketspel 499:-
REK.PRIS 2595:- DITT PRIS 200:-

*Vid kop av valfritt paketspel. Gäller så långt lagret räcker.

MARKNADENS BÄSTA LJUSPISTOL G-CON45 449:-

PAKETSPEL
TOMMY MÄKINEN RALLY, PITFALL 3D OCH DEATHTRAP DUNGEON
Många fler titlar finns i butiken. Ring för info

SPELGUIDER fr 149:-

HETA TITLAR
CRASH BANDICOOT: WARPED Nu är Crash och hans vänner tillbaka i ett nytt spännande äventyr. 499:-
BRIGANDINE styr din egen armé och upplev avancerad polygongrafik. 529:-

VALUE PAK
TOMB RAIDER III OCH DUAL SHOCK
NU 748:-
REK.PRIS 848:- SPARA 100:-

PARASITE EVE
SPELET + GUIDEN 649:-

NINTENDO 64
INKL. SUPER MARIO 4 EN HANDKONTROLL
PAKETPRIS 1299:-
VI HETALAR GARANTERAT BÄST FÖR DINA BEG SPEL ELLER BYTER DEM MOT ANDRA NYA/BEGAGNADE SPEL OCH TILLBEHÖR.
Vi har ett brett utbud av N64 spel. Besök butiken eller ring 20 22 15 för mer info.

MAD CATZ RATT 749:-
Skakande ratt för alla spelgalna rallyfantaster. Ger en garanterat hatig och realistisk upplevelse

TENCHU

08-20 22 15

Aktuella Playstationspel

Abes Exodus	449:-
Apocalypse	499:-
Breath of Fire 3	449:-
Colin McRae Rally	449:-
Colony Wars Vengeance	499:-
Command & Conquer PI	299:-
Cool Boarders II	449:-
C&C Retaliation	499:-
Crash Bandicoot 3	499:-
Duke Nukem - Time to kill	499:-
Fifa 99	499:-
Hugo	449:-
Legend	499:-
Madden NH 99	449:-
Mega Man 8	439:-
Mega Man Battle & Chase	439:-
Nascar 99	499:-
NHL 99	449:-
Rival Schools	RING
Small Soldiers	479:-
Spyro the Dragon	449:-
Tekken 3	449:-
Tenchu	499:-
Test Drive 5	479:-
The Contract	479:-
Tiger Woods 99	479:-
Time Crises med pistol	699:-

USA Import

Brave Fencer med FF8 demo	529:-
Brigandine	529:-
Dushida Blade 2	529:-
Clock Tower 2	519:-
Final Fantasy Tactics	449:-
Kagero Deception 2	499:-
Kartia	499:-
Master of Monster	499:-
Mega Man Legends	499:-
Metal Gear Solid	549:-
Parasite Eve m bl a FF8 demo	499:-
Saga Frontier	499:-
Tales of Destiny	519:-
Tenchu	499:-
Xenogears	499:-

VI HAR ALLTID 100 TALS NYA OCH BEG. SPEL I LAGER SAMT TILLBEHÖR FÖR PLAYSTATION OCH N64. RING FÖR MER INFO ELLER KOM IN I BUTIKEN.

KÖPVILLKOR. [illegible]

WWW.SPELKOMPANIET.COM

Är din samling komplett?

Om inte har du nu chansen att kopa gamla nummer av Sveriges största och bästa konsoltidning för endast 35 kronor styck. Beställ de nummer du saknar genom att fylla i ditt namn och din adress på en vanlig postgiroblankett, skriva vilket/vilka nummer du önskar och betala in rätt summa till Atlantic Förlags AB på postgironummer 34 65 25–3. Priset inkluderar moms, porto och expeditionsavgift. **Mängdrabatt!** Beställ fyra tidningar UTAN CD och betala bara 100 kronor. Beställ fyra tidningar MED CD och betala bara 150 kronor. OBS! Ange gärna alternativ om numret du beställt skulle ha tagit slut.

N64-guide 1/98

I premiärnumret av vår specialtidning guidade vi dig genom *Banjo-Kazooie, Goldeneye 007, Mystical Ninja, Lylat Wars, Quake 64* och många fler. **60 kr**

SUPER POWER 4/93 Vi guidar dig genom *StarWing, Road Runner* och *FF – Mystic Ouest*. Dessutom berättar vi allt om Arnie och spanar in det nya systemet 3DO.

SUPER POWER 5/93 Alla specialarna i *Mortal Kombat* och *Street Fighter II Turbo*. Nintendo och Silicon Graphics gör 64-bitaren Project Reality.

SUPER POWER 2/94 RPG-special, NES-klassiker och *Mortal Kombat*-handbok. *Final Fantasy II, Clayfighter, Turtles – Tournament Fighters* och *Sensible Soccer* testas.

SUPER POWER 3/94 Nintendo släpper Super Game Boy! Bruce Lee som film och TV-spel! Recensioner på *Secret of Mana, Lufia, Equinox, NHL Hockey '94* och *Flintstones*.

SUPER POWER 4/94 Fotbolls-feber! Vi har testat *FIFA, Striker, World Cup '94* och *Goal*. *Secret of Mana*-guide, *Super Metroid*-smygtitt och killarna bakom det första helsvenska SNES-spelet.

SUPER POWER 7/94 Vi tittar närmare på Jaguar, PlayStation och NEC FX. Dessutom tips till *Zombies* och test av *Stunt Race FX, Super Street Fighter II* och *Mortal Kombat II*.

SUPER POWER 8/94 Vi har spelat *Ultra 64*! Och recenserat *Donkey Kong Country, Super Punch Out, Street Racer, Mickey Mania* och *Lion King*. Och så hjälper vi dig att lösa *Super Metroid*.

SUPER POWER 1/95 Stort RPG-nummer med *Final Fantasy III, Breath of Fire* och *Illusion of Time*. Vi har dessutom pratat med Square och hört ryktet om Virtual Boy.

SUPER POWER 2/95 Första bilderna på Virtual Boy, granskning av Sega Saturn och guide till Jurassic Park: *Blackhawk, Ultimate Parodius, Lemmings 2* och *Super Bomberman 2* recenseras.

SUPER POWER 3/95 Allt om *Killer Instinct* till Ultra 64! Efterlängtad guide till *Donkey Kong Country*. Allt fräckt vi minns från WCES i Las Vegas. *Super Return of the Jedi, Lord of the Rings* och *Indiana Jones* testas.

SUPER POWER 5/95 Stor guide till *Killer Instinct*! Mer Next Generation med smygtittar på *Panzer Dragoon, Ridge Racer* och *Victory Goal*. Vi har dessutom testat *Stargate, Cannon Fodder* och *C2-Judgement Clay*.

SUPER POWER 6–7/95 Uppgraderat dubbelnummer! Spelrecensioner till ALLA format, stort E3-reportage, intervju med Shigeru Miyamoto, arkadnytt och stora artiklar om Internet, spelmusik och *Judge Dredd*.

SUPER POWER 10/95 Stora artiklar om Ultra 64 och Psygnosis. *Chrono Trigger, Phantasy Star IV, Wipeout* och *Destruction Derby* testade. Premiär för Final Fantasy Forum.

Super PLAY 3 De japanska rollspelen erövrar västvärlden, *Resident Evil* utses av en enig jury till det bästa PlayStation-spelet hittills, uppföljaren till *Flashback* är äntligen på väg och vi berättar mer om Nintendo 64.

Super PLAY 10 PlayStation-CD på köpet, med demoversioner av *Tomb Raider, Porche Challenge, 2 Xtreme, Micro Machines 3* och många fler. Stor rapport från världspremiären av *Legend of Zelda 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 12 Nintendo 64 till Sverige! Stora recensioner av *Super Mario 64, Shadows of the Empire* och *Pilotwings 64*, samt massor av förhandstittar. Dessutom berättar vi om Namcos blivande beat 'em up-klassiker; *Tekken 3* och *Soul Blade*.

Super PLAY 13 Vi firar Super PLAY:s ettårsjubileum med att skriva om *Mario Kart 64, Fighters Megamix* och *Mortal Kombat 4*, samt avslöja hur Namco sakta men säkert tar över i spelvärlden.

Super PLAY 14 Första delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide, första informationen om *Zelda 64* i kassettformat och stora förhandsvisningar av *Final Fantasy VII* och *International Superstar Soccer 64*. **60 kr med CD**

Super PLAY 15 Ingen stal Tokyo Game Show. *Street Fighter III* är varje beat 'em up-spelares dröm. *Blast Corps* utplånar allt. Dessutom den avslutande delen i vår kompletta *Super Mario 64*-guide. **60 kr med CD**

Super PLAY 16 Vi recenserar framtidens konsolspel redan idag. Och berättar om *Castlevania: Symphony of the Night, Star Fox 64*, ett revanschsuget Psygnosis och hur man hittar alla de gömda karaktärerna i *Soul Blade*. **60 kr med CD**

Super PLAY 17 22 sidor om E3 i Atlanta och de 300 spel som presenterades där. Dessutom lär vi dig att bli den perfekta *Mario Kart 64*-föraren, berättar om kommande spel som *Parasite Eve, PaRappa the Rapper, War Gods 64* och tittar tillbaka på *Legend of Zelda – A Link to the Past*. **60 kr med CD**

Super PLAY 18 Lara Croft bit för bit. Den anavarsfulla leken med Tamagotchi. Raze är Nintendos joker. Mario får konkurrens av *Croc*. Oceans omöjliga uppdrag till Nintendo 64. Imagineer gör det första 64bits-rollspelet. **60 kr med CD**

Super PLAY 19 Lara Croft lever och Diddy Kong blir rallyförare. Anklar om LCD-spelens återkomst, dinosauriernas överlevnad och Abe's otäcka äventyr i *Oddworld*. Recensioner av *Lylat Wars, Sonic Jam, Formula 1 '97* och *Kirby's Star Stacker*. **60 kr med CD**

Super PLAY 20 *Final Fantasy*; sagan utan slut. ECTS '97; Europas största spelmässa någonsin. Dessutom visar vi vägen genom *Lylat Wars* solsystem och recenserar *Goldeneye 007, G-Police, NHL '98, Abe's Oddysee, Last Bronx* och *Multi Racing Championship*. **60 kr med CD**

Super PLAY 21 Vi minns Gumpei Yokoi, berättar om världens första svenska PlayStation-spel och recenserar *Final Fantasy VII, Tomb Raider 2, Castlevania: Symphony of the Night, Street Fighter EX Plus Alpha, Top Gear Rally* och *Time Crisis*. **60 kr med CD**

Super PLAY 22 Vi guidar dig genom spelstaden London, presenterar Namcos nya beat 'em up, drömmer om *Zelda 64* och recenserar *Diddy Kong Racing, Crash Bandicoot 2, Harvest Moon, Colony Wars* och *FIFA: Road to World Cup '98*. **60 kr med CD**

Super PLAY 23 På sitt besök i Nintendos värld spelade vi *Zelda 64, Yoshi's Story* och *F-Zero X*. Hemma i Sverige mindes vi speláret som gick och guidade er genom *Diddy Kong Racing*.

Super PLAY 24 Alla alternativen till vinter-OS i Nagano. Plus premiär för våra nya avdelningar Förspel och Fokus, med *Gran Turismo, Quake 64, Pocket Monsters, Final Fantasy*-anime & *Street Fighter II*.

Super PLAY 25 Vi avslöjar hur Sega ska segra, förklarar varför *Tekken 3* blir årets bästa beat 'em up och pratar med teamet bakom *Tomorrow Never Dies*.

Super PLAY 26 Oumbärlig spelguide och komplett recension av *Resident Evil 2*. Plus en exklusiv förhandsvisning av Psygnosis *ODT* och första informationen om Nintendos färg-Game Boy.

Super PLAY 27 Vi hälsade på Iguana och Probe som berättade om *Turok 2, Shadowman* och *Extreme G2*. Dessutom avslöjade vi Psygnosis Nintendo 64-planer, visade bilder ur *Spice Girls*-spelet och recenserade *Gran Turismo*.

Super PLAY 28 Stort reportage om den stundande RPG-revolutionen, världspremiär för Segas nya drömkonsol, första bilderna ur *Final Fantasy VIII* och intervju med Game Design Sweden.

Super PLAY 29 Sommarens stora E3-nummer med otal världspremiärer. På månadens tema spelhjältinnor skrev vi om *Parasite Eve* och om spelkaraktärerna som är flickornas förebilder och pojkarnas drömmar.

Super PLAY 30 En berättelse från TV-spelens huvudstad Tokyo, recensioner av *Mission: Impossible* och *Banjo-Kazooie* samt en genomgång av de bästa fusksiterna på Internet.

Super PLAY 31 Långa artiklar om *Wipeout 64, Tomb Raider 3* och *Godzilla*, recensioner av *International Superstar Soccer '98, F1 World Grand Prix* och *Final Fantasy Tactics*, samt en komplett tipsguide till *Tekken 3*.

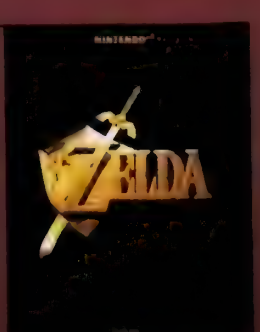
Super PLAY 32 Vi besökte Psygnosis i Liverpool och Manchester, pratade med Oddworld Inhabitants i San Luis och gick på ECTS-mässa i London. Dessutom fick vi en exklusiv förhandspresentation av *Sonic Adventure* till Dreamcast.

Super PLAY 33 Legenden om Zelda. Tokyo Game Show. Game Boy Color. Plus recensioner av *F-Zero X, NHL '99, Spyro the Dragon, Psybadek, Holy Magic Century, Colony Wars: Vengeance, Tenchu, Formula 1 '98* och många fler.

Super PLAY 34 Unik intervju med Shigeru Miyamoto och stor recension av hans mästerverk *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Dessutom utsåg vi 1998 års bästa spel.

Den kompletta och officiella, svenska guiden till Ledgend of Zelda: Ocarina of Time. 128 sidor med mängder av bilder. Pris 129:-

(OBS! leverans i slutet av januari)



För prenumeration, ring 08-672 03 33 dygnet runt

NINTENDO 64

1080° Snowboarding *Sport* **93**
Nintendo vet hur det ska kännas att åka snowboard. *SP 32*

Air Boarder 64 *Racing* **73**
En hop roliga men slarvigt genomförda idéer. *SP 31*

Bio Freaks *Beat 'em up* **74**
Julafton för alla älskare av laserstrålar och explosioner. *SP 32*

Body Harvest *Äventyr* **85**
Ett vågat projekt som kan lägga grunden för en ny genre. *SP 34*

Bomberman Hero *Action* **74**
Bomberman kommer alltid att vara bäst i original-utförandet. *SP 32*

Duck Bumble *Shoot 'em up* **60**
Shoot 'em up för småkryp. *SP 34*

Chopper Attack *Shoot 'em up* **70**
Ett halvdant helikopterspel. *SP 33*

F1 World Grand Prix *Racing* **91**
En fenomenal F1-simulator. *SP 31*

F-Zero X *Racing* **93**
En fartupplevelse som ingen bör missa. *SP 33*

Holy Magic Century *RPG* **70**
Ett nybörjar-RPG som kunde ha varit bättre. *SP 33*

Iggy's Reckin' Balls *Racing* **67**
Ett meningslöst och jobbigt spel. *SP 32*

International Superstar Soccer '98 *Sport* **93**
Världens bästa fotbollsspel. Fortfarande. *SP 31*

Legend of Zelda: Ocarina of Time *RPG* **100**
Legend of Zelda: Ocarina of Time är mycket mer än bara världens bästa TV-spel. *SP 34*

Mortal Kombat 4 *Beat 'em up* **80**
Ett spel att älska... för fansen... en liten stund. *SP 32*

Nascar '99 *Racing* **68**
Välgjort men alltför enkelspårigt som bilspel betraktat. *SP 33*

NHL '99 *Sport* **93**
Kan det bli mycket bättre? *SP 33*

NHL Breakaway '99 *Sport* **83**
Bara för dem som inte nöjer sig med ett hockeyspel. *SP 34*

Off Road Challenge *Racing* **48**
En misslyckad återanvändning av en gammal fin spelidé. *SP 32*

S.C.A.R.S. *Racing* **83**
Inte lika bra som PlayStation-versionen. *SP 33*

Starshot: Space Circus Fever *Plattfrom* **69**
Slöseri med fin grafik och välplanerad musik. *SP 34*

Turok 2: Seeds of Evil *Shoot 'em up* **93**
Det kanske inte är lika sofistikerat som *Goldeneye 007*, men bra nära. *SP 34*

V-Rally '99 *Racing* **86**
Det bästa bilspelet hittills till Nintendo 64. *SP 34*

Wallae Country Club *Sport* **76**
Känns som en halvdan PC-konvertering. *SP 31*

PLAYSTATION

Actua Tennis *Sport* **52**
Gremlin ville så mycket, men *Actua Tennis* är verkligen dåligt. *SP 33*

All Star Tennis *Sport* **75**
Det går att göra bättre tennisspel än så här. *SP 33*

Apocalypse *Shoot 'em up* **81**
Ingen banbrytande klassiker men ett actionladdat äventyr för den som gillar mycket skjutande. *SP 34*

Azure Dreams *RPG* **84**
Ett nyskapande rollspel som blickar framåt. *SP 31*

Bust-A-Groove *Musik* **83**
Håller lika länge som stroboskop. Med andra ord, inte så länge. *SP 34*

Colony Wars: Vengeance *Shoot 'em up* **92**
Digital konst för nittiotalet. Ett måste för science fiction-fans. *SP 33*

Command & Conquer: Retaliation *Strategi* **84**
Nästan identiskt med föregångaren. *SP 34*

Cool Boarders 3 *Sport* **82**
Precis så här skulle första spelet ha sett ut. *SP 33*

Crash Bandicoot 3: Warped *Plattform* **85**
Det enda som man verkligen kan kritisera i Crash Bandicoot 3 är att det är lite väl likt sina föregångare. SP 34

Duke Nukem: Time to Kill *Shoot 'em up* **76**
Bara för dem som tycker om brutalt våld och har *Duke Nukem*-humor. *SP 34*

FIFA '99 *Sport* **84**
Har man inget av de andra spelen i serien är det bara att slå till, annars är det knappast prisvärt. *SP 34*

Fifth Element *Äventyr* **78**
Filmen var bättre. *SP 32*

Final Fantasy Tactics *Strategi* **90**
Ett intressant och genomarbetat strategispel från Square. *SP 31*

Formula 1 '98 *Racing* **79**
Inget för den verklige F1-entusiasten. *SP 33*

Future Cop: LAPD *Shoot 'em up* **82**
Future Cop: LAPD är kanske inte spelet vi alla väntat på. *SP 32*

G-Darius *Shoot 'em up* **87**
Perfekt i sin genre men inte direkt nyskapande. *SP 31*

International Superstar Soccer Pro '98 *Sport* **92**
I *International Superstar Soccer Pro '98* hittar PlayStation-ägare ett av de bästa fotbollsspelen någonsin. *SP 32*

Libero Grande *Sport* **62**
Originellt men knappast underhållande. *SP 34*

Mega Man Legends *Plattform* **85**
Knappast likt föregångarna, men det är kanske bara bra. *SP 33*

Moto Racer 2 *Racing* **76**
Ännu ett halvlyckat försök att hitta rätt MC-känsla. *SP 33*

NBA Live '99 *Sport* **88**
Känns mer som en uppföljare än som en uppgradering, till skillnad från förra årets version. *SP 34*

NHL '99 *Sport* **88**
Mer detaljerat än *NHL '98*, men inte roligare. *SP 32*

Ninja *Beat 'em up* **70**
Ett äventyr som trots sin storlek inte kommer att falla alla i smaken. *SP 32*

ODT *Äventyr* **77**
Ett helt okej äventyrsspel med ett par feta brister. *SP 34*

Psybadek *Racing* **82**
Underhållande, men inte revolutionerande. *SP 33*

Rival Schools *Beat 'em up* **82**
En julklapp till alla Capcom-fans, laddad med överraskningar och specialfunktioner. *SP 34*

S.C.A.R.S. *Racing* **89**
PlayStations eget *Super Mario Kart*. Nästan. *SP 31*

Spyro the Dragon *Plattform* **90**
Det bästa PlayStation-spelet i genren. *SP 33*

Tekken 3 *Beat 'em up* **94**
Detta är det bästa beat 'em up som finns till PlayStation just nu – därom råder ingen tvekan. *SP 31*

Tenchu *Äventyr* **80**
Långt ifrån perfekt men i alla fall ett av de bättre äventyren i ninja-genren. *SP 33*

Test Drive: Off Road 2 *Racing* **70**
Ännu ett hyfsat bilspel som säkert hade fått toppbetyg för några år sedan. *SP 34*

Tombi *Plattform* **73**
Ett medelmåttigt plattformsspel riktat till de lite yngre. *SP 31*

Tomb Raider III *Äventyr* **91**
Är man bara ute efter ett nytt Lara-äventyr kan man knappast bli missnöjd. *SP 34*

Wild 9 *Plattform* **80**
Ett hyfsat plattformsspel, helt enkelt. *SP 33*

WWF Warzone *Beat 'em up* **85**
Sällan har wrestling varit så underhållande. *SP 31*

Zero Divide 2 *Beat 'em up* **60**
Ett spel som de flesta beat 'em up-fans klarar sig bra utan. *SP 33*

GAME BOY

Tetris DX *Pussel* **95**
Tetris blir ännu roligare i färg. *SP 34*

SATURN

Deep Fear *Äventyr* **83**
Helt klart den bästa *Resident Evil*-klonen. *SP 33*

Shining Force III *RPG* **78**
Det verkar som om Sega med *Shining Force III* har hållit en ganska låg profil och den genomsyrar hela spelet. *SP 32*

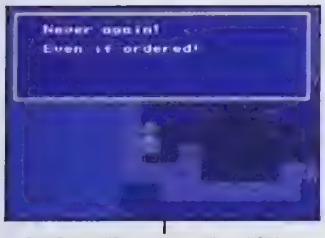
Frågor & Svar

Skicka dina frågor till: **Frågor & Svar, Super PLAY, Box 12550, 102 29 Stockholm,**
eller med e-post till: **splay@atlantic.medstroms.se**
Har du åsikter som du vill dela med dig av är du välkommen att skriva till adressen på Post-sidan.

Tja SP!

1. Varför är *Final Fantasy II* så otroligt dyrt jämfört med andra USA-importerade Super NES-spel? 2. Kommer *Banjo-Tooie* att vara lika stort som *Banjo-Kazooie*? 3. Kommer det något mer James Bond-spel till Nintendo 64? 4. Är spelen till Game Boy Color dyrare än de till vanliga Game Boy? 5. Vilket spel är bäst av *Mission: Impossible* och *Goldeneye 007*? 6. Finns det några andra spel än *Bamse* som kommer från Sverige? 7. När kom den allra första spelkonsolen? 8. Kan man spela ett Game Boy Color-spel på en vanlig Game Boy?

Alian



Final Fantasy II är numera ett av konsolvärldens mest eftertraktade spel.

Hej Alian!

1. Sedan Squares genombrott med *Final Fantasy VII* har alla deras äldre spel ökat i värde. Så *Final Fantasy II* och *III* säljs idag för omkring 1500 kronor. 2. Ja, om inte ännu större. 3. Det är inte omöjligt, men i sådana fall blir det MGM Interactive och inte Rare som producerar dem. 4. Nej. 5. *Goldeneye 007*. Tveklöst. 6. *Bamse* är faktiskt inte producerat i Sverige och i originalversionen är det inte alls Bamse utan någon trist platt-formsfigur som har huvudrollen. Däremot är PlayStation-spelen *Auto Destruct*, *Jeremy McGrath Supercross '98*, *Moto Racer* och *Kula World* alla utvecklade av olika svenska företag. Och fler är på väg. 7. Magnavox Oddyssey släpptes 1972 och var den första spelmaskinen för hemma-bruk, men den hade bara ett inbyggt spel. Atari 2600 VCS var den första spelkonsolen med utbytbara kassetter som blev en kommersiell succé. Den släpptes 1978. 8. Vissa färgspel fungerar på en äldre Game Boy, men inte alla. *SP*

Tjenixen!

1. Kommer ni att göra ett forum för *Legend of Zelda: Ocarina of Time* som ni gjorde för *Final Fantasy VII*? 2. Hur tidigt innan Sverige-releasen kan ni egentligen testa ett spel som *Zelda*? 3. Utnyttjar *Zelda* den nya minnesexpansionen? 4. Om man tänker rent logiskt så borde man ju kunna göra större och bättre spel på större kassetter – det fungerade ju så till NES – så varför producerar man inte större sådana? Nintendo borde kunna hålla nere priserna ändå.

Mathias

Hej Mathias!

1. Nej. Däremot publicerar vi en guide till spelet i nästa nummer av vår specialtidning N64 Guide. 2. Det är väldigt olika från spel till spel. Den version av *Ocarina of Time* som vi recenserade spelade vi i slutet av oktober. 3. Nej. Fast när man ser grafiken kan man nästan tro det. 4. Nintendo gör ju större spel hela tiden. Deras första Nintendo 64-spel var 64 megabit, medan deras senaste är 256 megabit. Och i Japan har priserna till och med sjunkit. *SP*

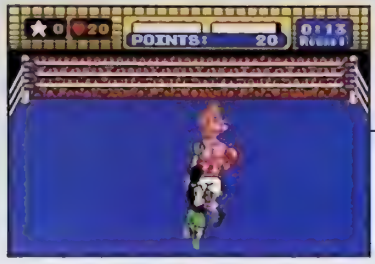
När man ser grafiken i *Ocarina of Time* kan man tro att spelet kräver Memory Expansion Pak. Men det gör det inte.

Super PLAY!

1. Jag har hört att 64DD inte ska komma ut i Sverige. Stämmer det? 2. Borde inte Nintendo göra uppföljare till *Metroid*, *Punch Out* och *Kid Icarus* till Nintendo 64?

Hej Iron-Link!

1. Det är inte helt säkert att den aldrig släpps, men när Tobias träffade Nintendos Howard Lincoln berättade han att det inte finns några planer på att lansera 64DD i USA



Det finns tyvärr ingenting som tyder på att ett nytt *Punch Out* skulle vara under produktion.

Jag tycker att det skulle vara coolt! 3. Vilket spel har det högsta betyget någonsin i Super PLAY? 4. Har Luigi fått huvudrollen i något spel ännu? Vad kommer att hända med honom? 5. Varför vill inte Square göra spel till Nintendo 64? 6. Vilka Nintendo 64-titlar har Capcom under utveckling? 7. Är *Legend of Zelda: Ocarina of Time* större än

eller Europa under 1999. 2. Vi skulle bli lika lyckliga som du om Nintendo producerade uppföljare till åtminstone något av de tre spelen. Problemet är att utvecklingsdivisionen R&D 1, som låg bakom *Kid Icarus* och *Metroid*-serien, framför allt arbetar med Game Boy och inte har tid för någonting annat nu när den portabla konsolen har blivit så stor. Vad *Punch Out*-teamet har för ursäkt vet vi inte. 3. *Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Det fick 100 i förra numret. 4. Senast vi såg till Luigi var i *Mario Kart 64*. Men enligt Shigeru Miyamoto kommer han att spela en stor roll i uppföljaren till *Super Mario 64*. 5. Om du läser Square-artikeln i det här numret får du deras förklaring. 6. Förutom det nya *Tetris*-spelet har de ytterligare tre titlar under produktion, men vill inte tala om vilka. 7. Givetvis. De tar ungefär lika lång tid att klara om man bara går in för att göra det så snabbt

SUPER PLAY

Vi vill ha ännu flera återförsäljare

Nu har du chansen att utöka ditt sortiment med Sveriges populäraste spel- och datatidningar. Vi distribuerar Super PLAY, PlayStation-Magasinet, PC Gamer m fl tidningar till återförsäljare i hela landet. Tidningar som köps av nästan 100 000 läsare varje månad. Varför inte hos dig? Enda kravet är att du inte är ansluten till Tidsam. Hör av dig till:

GRAND OCEAN AB

Slipgatan 5, 117 39 Stockholm
Tel: 08 84 08 26, Fax 08 658 68 46

Nu även engelska speltidningar

Legend of Zelda: A Link to the Past? Det borde det ju vara! 8. Vilket kommande spel ser mest lovande ut för tillfället? 9. Vilken är Johns favoritrysare?
Iron-Link

som möjligt, men i *Ocarina of Time* finns det så mycket mer att upptäcka och utforska. 8. Det finns många. *Final Fantasy VIII*, *Perfect Dark*, *Resident Evil: Codename Veronica*, *Castlevania Revelations*, *R4: Ridge Racer Type 4* och *Sega Rally 2* för att nämna några. 9. Han har svårt att välja en, men *Living Dead*-trilogin och *Susperia* tillhör favoriterna.
SP

Hej Super PLAY.

1. Kommer *Pokémon* bara att släppas till Game Boy? 2. När släpps *Pokémon* i Europa? 3. Kommer *Pokémon* att sändas på TV här? 4. Hur många olika *Pokémon*-versioner finns det egentligen? 5. Hur mycket kostar ett Memory Expansion Pak?
Chocobomaster

Hej Chocobomaster!

1. I Japan finns det ett *Pokémon*-spel till Nintendo 64 som är kompatibelt med Game Boy-versionerna och ett annat med minimonstret Pikachu i huvudrollen. Det är dock inte säkert att något av dessa översätts till engelska. 2. Om det släpps här blir det till hösten. 3. Allt vi vet är att ett par brittiska TV-kanaler har visat intresse för serien. Men allting hänger naturligtvis på om spelen kommer hit. 4. Fyra. Den röda och den gröna finns redan i USA, medan den blåa och specialversionen med Pikachu bara är släppta i Japan. 5. 349 kronor.
SP

Tjena Super PLAY.

1. Varför kommer inte *Resident Evil: Codename Veronica* och *Tekken 4* till PlayStation? 2. Är *Legend of Zelda: Ocarina of Time*

Hej Gustav!

1. *Codename Veronica* utvecklas bara till Dreamcast men det kommer även ett nytt *Resident Evil*-spel till PlayStation. Vilket format *Tekken 4* släpps till är inte bestämt, så börja

bättre än *Super Mario 64*? 3. Nämn några kommande Game Boy Color-spel som ser lovande ut. 3. Kommer det nya James Bond-spelet att släppas till Nintendo 64? 4. Hur lång är demoversionen av *Final Fantasy VIII* som följer med *Brave Fencer Musashi* i USA?
Gustav

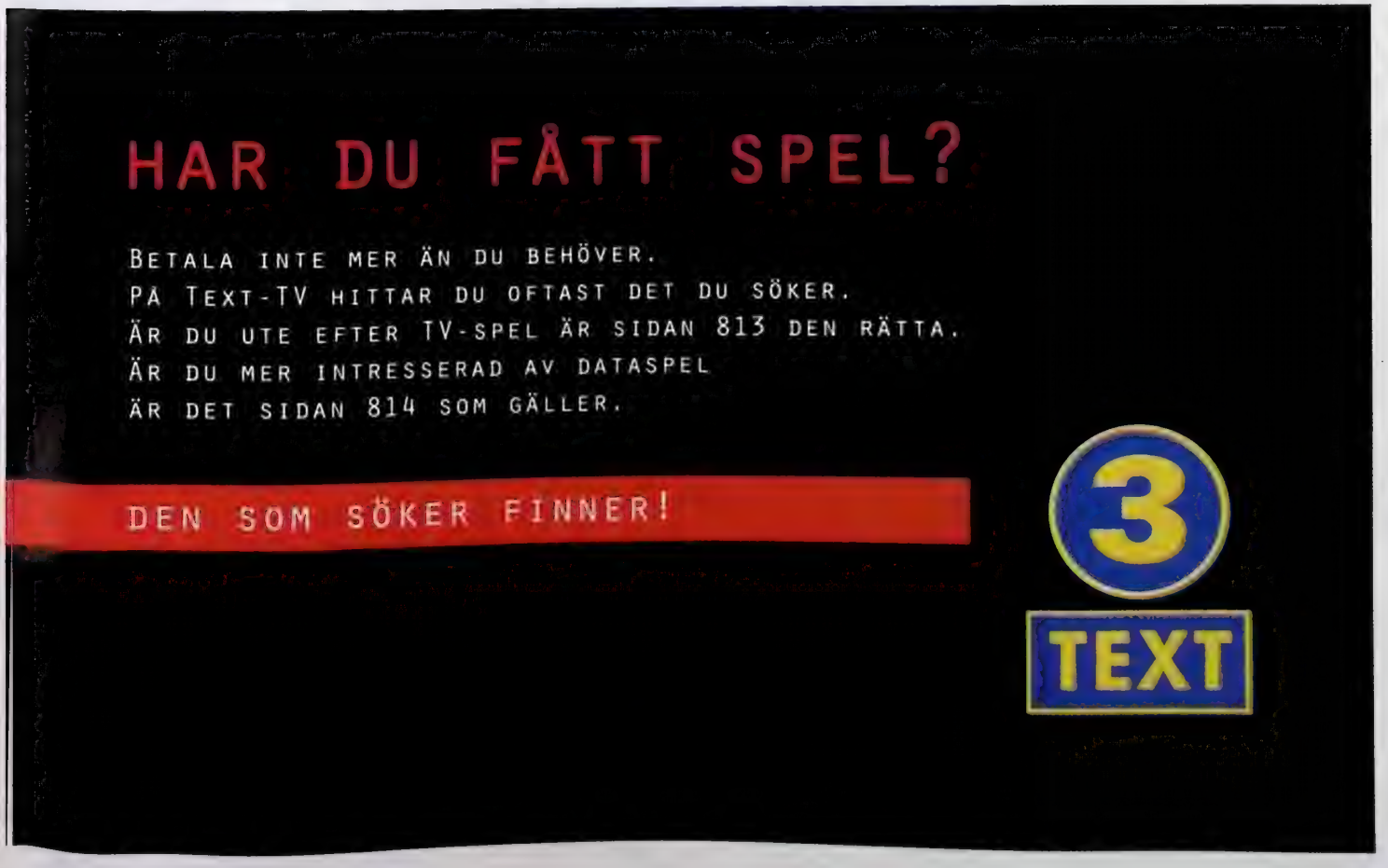
inte oroa dig ännu. 2. Båda spelen är överlägsna i sina respektive genrer, men *Zelda* är snyggare och mer stämningsfullt. 3. De uppgraderade versionerna av *Legend of Zelda: Link's Awakening* och *Metroid II: Return of Samus* är de som vi ser mest fram emot just nu. Senare i år kommer dessutom helt nyutvecklade spel till konsolen som verkar väldigt lovande. 4. Det beror på hur duktig man är på att spela. En rutinerad rollspelare spelar igenom demoversionen på en dryg halvtimme.
SP

Hej!

1. Finns det något definitivt releasedatum för *Castlevania Revelations*? 2. Kan man spela flera personer samtidigt i *Castlevania Revelations*? 3. Vem är Daniel Grigorov?
Benny

Hej Benny!

1. Nej. 2. Nej, men det finns två olika huvudpersoner att välja mellan. 3. Vår nya medarbetare. För er som läste Nintendo-Magasinet och Super Power kan vi berätta att han är Patrick Söderlunds yngre bror.
SP



Tja!

1. Skiljer det mycket i grafisk kvalitet i samma spel till PlayStation och Nintendo 64, till exempel i *Mortal Kombat 4*? 2. Hur mycket skiljer det i storlek mellan en PlayStation-CD och en Nintendo 64-kassett? 3. Vad kommer spelen till Dreamcast att kosta? 4. Hur stort är *Legend of Zelda: Ocarina of Time* jämfört med *Super Mario 64*? 5. Vilket *Zelda*-spel har sålts i flest exemplar? 6. Hur lång tid tar det innan ett insänt brev blir publicerat?

Mathias

Hej Mathias!

1. Oftast ser de ungefär likadana ut, men PlayStation-versionerna brukar innehålla renderade introsekvenser medan Nintendo 64-versionerna i allmänhet flyter bättre. 2. En PlayStation-CD kan rymma upp till 650 megabyte, medan de största Nintendo 64-kassetterna rymmer 32 megabyte. Men hur stort ett spel blir beror helt på hur man programmerar det. *Ocarina of Time* är exempelvis betydligt större än många PlayStation-äventyr som tar upp flera CD-skivor. 3. Ungefär lika mycket som Saturn-spelen kostade. Alltså mellan 500 och 700 kronor. 4. Större. 5. I Sverige leder originalet *Legend of Zelda* med 55 700 sålda exemplar, följt av *Zelda II: The Adventure of Link* med sina 53 300 exemplar. Om *Ocarina of Time* har sålt så bra som Bergsala räknade med är det uppe på en tredjeplats redan efter bara några veckor. 6. Mellan en och två månader.

SP

Hej SP!

1. Finns chansen att *R4: Ridge Racer Type 4* blir bättre än *Gran Turismo*? 2. Kommer det någon uppföljare till *Vandal Hearts*? 3. När släpps *Final Fantasy VIII* i Sverige? 4. Varför släpper inte Square *Parasite Eve*? Jag tyckte att det var illa nog att *Final Fantasy Tactics* inte kom hit. 5. Varför släpper inte Konami *Metal Gear Solid* i Europa förrän till våren när det redan finns i både Japan och USA? *En utan Multi-X*

Hej!

1. Det ser faktiskt inte omöjligt ut. 2. Ja, den är redan påbörjad. 3. I höst. 4. Vi förstår precis vad du menar, men det gör uppenbarligen inte Square. 5. Det ska översättas till franska, tyska och italienska, vilket tar Konami nästan ett halvår. Och då får den del av Europa som nöjer sig med den engelska versionen också vänta.

SP

Anledningen till att *Metal Gear Solid* släpps så sent i Europa är att Solid Snake måste lära sig prata franska, tyska och italienska.

Hej Super PLAY.

1. Kommer *Earthbound 64* till Sverige och i så fall när? 2. Är det ett action-RPG eller ett textkommando-baserat RPG? 3. Tror ni att det kan konkurrera med *Final Fantasy VII*? 4. Är *Hybrid Heaven* verkligen ett RPG? 5. Läser ni alla brev ni får till Frågor & Svar? 6. Planerar Nintendo fortfarande att släppa *Sim City 64* till 64DD eller blir det kassettbaserat som så många andra före detta DD-spel? 7. Är det sant att Shigeru Miyamoto ska avgå från Nintendo år 2000, eller har jag blandat ihop honom med Hiroshi Yamauchi? 8. Kommer två personer att kunna hjälpas åt att klara uppdragen i *Perfect Dark*?

Martin

Hej Martin.

1. Nintendo planerar att släppa det i hela världen i år. 2. Det är textkommando-baserat, precis som *Final Fantasy*. 3. Det kan vi inte svara på förrän vi har spelat *Earthbound 64*. 4. Konami påstår det. Men det betyder inte att det påminner det minsta om Squares spel. 5. Ja. 6. Vi har inte hört någonting om *Sim City 64* på väldigt länge, men det är fortfarande planerat att släppas till 64DD i Japan. 7. Shigeru Miyamoto har lyckligtvis inga planer på att avgå. Däremot kommer Nintendos 71-årige chef Hiroshi Yamauchi att pensionera sig inom några år. 8. Inte vad vi vet.

SP

Hej Super PLAY!

1. Vad heter de spelbara karaktärerna i *Castlevania IV* och *V* (till Super NES)? 2. När kommer ni att skriva mer om *Castlevania Revelations*? 3. Finns det något fotbollsmanagerspel planerat till Nintendo 64? 4. När släpps *Twelve Tales: Conker 64*? 5. Vet ni någonting om *Super Mario 64 2* eller en eventuell uppföljare till *Mario Kart 64*? 6. Vad talar egentligen för Dreamcast när Nintendo och Sony också släpper 128bits-konsoler?

Ferner

Hej Ferner!

1. I *Super Castlevania IV* var välkända Simon Belmont huvudrollsinnehavare. I *Castlevania: Vampire's Kiss* hette huvudpersonen Richter Belmont. 2. En intervju med spelets producent och artiklar om både gamla och nya *Castlevania* är på väg. 3. Nej. 4. Det verkar bli försenat hela tiden. Just nu har spelet inte ens något preliminärt releasedatum. 5. *Super Mario 64 2* är under utveckling, men Nintendo har inte lyckats bestämma sig för om spelet ska släppas i vanlig kassettform eller till 64DD. Någon uppföljare till *Mario Kart 64* kommer inte de närmaste åren. 6. Med tanke på hur många bra spel som släpps till Dreamcast och att varken Nintendo eller Sony har gjort några officiella uttalanden om att deras kommande konsoler ska släppas det här årtusendet är det faktiskt en hel del som talar för Segas maskin just nu.

SP

Rares nästa plattformsspel har blivit försenat. Igen.

NÄSTA MÅNAD

Metal Gear Solid

Vi recenserar vinterns stora PlayStation-äventyr och intervjuar spelets skapare.

Nästa generation
Konsolkriget börjar om. Allt du behöver veta om nästa generations spelmaskiner.

Rollcage
Exklusiv recension och unik tävling.

R4: Ridge Racer Type 4
Bättre än *Gran Turismo*?

Dessutom recenserar vi *Star Wars: Rogue Squadron*, *Legend of Zelda: Link's Awakening DX*, *Devil Dice*, *Space Station: Silicon Valley*, *Harvest Moon* och många fler.

Super PLAY 36 kommer den 9 februari

Nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

499:-

Metal Gear Solid

Terrorister är ute efter det självgående domedagsvapnet Metal Gear. Snake's uppdrag är att förhindra terroristerna från att få fram avfyrningskoderna till Metal Gear. Det snyggaste spel som gjorts till Playstation. Kommer slutet januari eller februari. Var säker att få ett exemplar och gör din beställning nu.

449:-

TOCA 2 Touring Car Championship

Alla 98 års BTCC team, bilar och banor. 9 nya internationella banor samt 7 nya sportbilar bl.a. Jaguar XJ220. Olika svårighetsgrader för nybörjare och proffs. Kombatibelt med link-kabel, minneskort (rekommenderas), analoga kontroller och Dual Shock kontroller.

1-2 spelare split screen / 1-4 spelare link kabel.

KÖP 3 SPEL

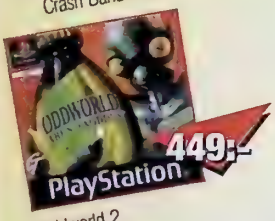
VÄLJ ETT AV FÖLJANDE UTAN EXTRA KOSTNAD

0:-

PLAYSTATIONSPEL

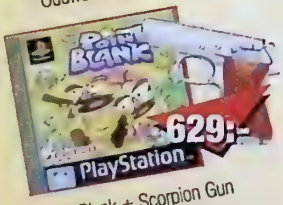
449:-

Crash Bandicoot 3



449:-

Oddworld 2



629:-

Point Blank + Scorpion Gun

499:-

Tales of Destiny

499:-

Tenchu

NYHETER

Asterix	449	Hugo	399	Metal Gear Solid	499	The Contract	449
Blaze & Blade	449	Knock Out Kings	449	Pool Shark	399	Tiger Woods 99	449
C3 Racing	469	Legend	449	Populous 3	449	Wild Arms	399
Castrol Honda Superbike	449	Libero Grande	399	Pro 18 the World Open	499		
Dolphins Dream	499	Mega Man Legends	499	RC Stuntcopter	449		
Global Domination	499	Mega Man X4	499	Silent Hill	479		

ORDINARIE

Actua Golf 3	399	Colony Wars Vengeance	499	Medievil	449	Spyro the Dragon	419
Actua Soccer 3	399	C & C Retaliation	449	Mortal Kombat 4	399	Tekken 3	449
Actua Tennis	399	Constructor + minneskort	469	Moto Racer 2	449	Tenchu	499
All Star Tennis	449	Cool Boarders 3	399	Nascar 99	449	Test Drive 4x4	449
Allied General	499	Crash Bandicoot 3	449	NBA Live 99	449	Test Drive 5	449
Alundra	449	Die Hard + Scorpion Gun	529	NHL 99	449	Theme Hospital	399
Apocalypse	449	Duke Nukem Time to Kill	449	Oddworld 2 Abes exoddus	449	Time Crisis + Scorpion Gun	529
Azure Dreams	499	Escape O.D.T.	499	Pocket Fighters	499	Toca Touring Car 2	449
B-Movie	449	FIFA 99	459	Point Blank inkl Scorpion Gun	629	Tomb Raider 3	449
Breath of Fire 3	449	Final Fantasy 7	469	Resident Evil 2	499	Unholy War	449
Brunswick Bowling	449	Formula One 98	499	Rival Schools	499	War Games	449
Bubble Bobble	349	Gran Turismo	449	Rogue Trip	449	Victory Boxing 2	499
Caesars Palace 2	449	Heart of Darkness	469	Rushdown	449	WWF Warzone	449
Colin McRae Rally	449	Lemmings Collectors Ed.	449	Small Soldiers	449	X-Men vs Street Fighter	499

PLATINUM/BUDGET

Air Combat	249	Felony 11-79	249	Oddworld	249	Tennis Arena	249
Alien Trilogy	249	Formula Karts	249	Overblood	249	The Note	249
Alone in the Dark	249	Formula One	249	Parappa the Rapper	249	Time Crisis	249
Auto Destruct	249	Grand Theft Auto	249	Pitfall 3D	249	Tobal No 1	249
Ayrton Senna Kart Duel 2	249	Hercules	249	Porsche Challenge	249	Toca Touring Car	249
Battle Arena Toshinden 2	249	International Track & Field	249	Pro Pinball Timeshock	249	Tomb Raider	249
Bloody Roar	249	Jersey Devil	249	Ray Tracers	249	V-Rally	249
Bushido Blade	249	K1 the Arena Fighters	249	Rayman	249	Wipe Out 2097	249
Command & Conquer	249	Madden NFL 97	249	Resident Evil	249	World Cup 98	249
Crash Bandicoot	249	MDK	249	Ridge Racer Revolution	249	Worms	249
CROC Platinum	249	Mickeys Wild Adventure	249	Road Rash	249	VS	249
Davis Cup Tennis	249	Mortal Kombat Trilogy	249	Rosco McQueen	249	X-Men	249
Deathtrap Dungeon	249	NBA Fastbreak 98	249	Snow Racer 98	249		
Destruction Derby 2	249	NHL 98	249	Soviet Strike	249		
Die Hard Trilogy	249	NHL Powerplay 98	249	Tekken 2	249		

REA

Actua Soccer Club Ed.	169	Loaded	169	One	169	Total NBA 97	169
Darklight Conflict	169	Motormash	169	Overboard	169	Tunnel B1	169
Explosive Racing	169	NHL Face Off 97	169	Reboot	169	V-Rally	169
Independence Day	169	Olympic Soccer	169	Thunderhawk 2	169		

IMPORT

Blue Legend of Water JAP	699	Gun Baaru Point Blank 2 JAP	699	Parasite Eve USA	499	Super Adventure Rockman JAP	699
Bomberman Fantasy Race JAP	699	K 1 Grand Prix 98 JAP	699	Puzzle Bobble 4 JAP	599	Tactics Ogre USA	399
Brave Fencer + FF8 Demo USA	499	Kartia USA	499	R4 Ridge Racer 4 + R4 Pad JAP	999	Tales of Destiny USA	499
Bushido Blade 2 USA	499	King of Fighters 97 JAP	699	R4 Ridge Racer 4 JAP	699	Twisted Metal 3 USA	499
C The Contra Adventure USA	499	Lagnacure JAP	649	Rally Cross 2 USA	499	X Game Pro Borders USA	499
Capcom Gen Vol 2 JAP	699	Metal Gear Solid USA	549	Saga Frontier USA	429	Xenogears USA	499
Clock Tower Ghost Head JAP	649	Monster Rancher USA	429	Samurai Spirit 1 & 2 JAP	629		
Elemental Gearbolt USA	499	NHL Face Off 99 USA	449	Star Ocean Second Story JAP	699		
Granstream Saga USA	499	Ogre Battle USA	499	Street Fighter Zero 3 JAP	799		

TELEFON 054 18 83 18

FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15

BASENHETER

STANDARDPAKET

Basenhet inkl. demo-cd, en original Dual Shock handkontroll, strömsladd, scartkabel, manual samt två års garanti. OBS! Priset 995:- gäller enbart om du väljer köpa ett av basenhetsspelen till höger.

Om du inte köper ett basenhetsspel kostar det 1.295:-

995:-

DU SPARAR 400:

GIGANTPAKETET

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller Dual Shock varav en original, två valfria spel, RGB-kabel för bättre bild, 16 ggrs minneskort, två förlängningskablar a´två meter, strömkabel, scartkabel, manual samt två års garanti.

2695:-

DU SPARAR 1100:

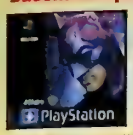
VALUE PACK

Basenhet inkl. demo-cd, två handkontroller - en original pad och en original Dual Shock, ett original minneskort, en officiell Sony-väska, cd-ställ, strömsladd, scartkabel, manual samt två års garanti.

1695:-

DU SPARAR 300:

Basenhetsspel



Batman & Robin 499

Duke Nukem 3D 499

Gex 3D 499

Motorhead 499

NHL Face Off 98 399

Rage Racer 499

Tommi Mäkinen Rally 499

Ratt Dual Shock 749

MINNESKORT

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spela från början varje gång behöver du ett minneskort. En sparning tar allt från 1 block till 15 block. Hur mycket som just dina spel tar står på baksidan av spelboxen. Ett "vanligt" minneskort rymmer 15 okomprimerade block. Vi säljer även mycket populära superminnen från 60 upptill 1080 block. Köper du ett superkort sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar. Våra minnen är tillverkande av utvalda fabriker i Asien/USA och har 2 års garanti.

15 block – Okomprimerat
Färger; blå, clear, grå, grön, gul, röd, svart, vit **129**
- detta minneskort är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

15 block – Okomprimerat original **179**
Färger; blå, grå, grön, gul, röd, svart, vit

60 block – Okomprimerat
Färger; grå **199**

120 block – Okomprimerat
Färger; grå **299**

120 block - Komprimerat
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, röd, silver, svart. **249**

240 block – Komprimerat
Färger; grå, röd, svart. **299**

480 block – Komprimerat, digital skärm **549**

720 block – Komprimerat, digital skärm **549**

1080 block –Komprimerat, digital skärm **699**

NuGen Compressor

NuGen Compressor komprimerar ditt vanliga 15 blocks minneskort så att det rymmer 120 block.

Du får full kontroll över de 8 sidor minne via NuGen Compressor speciella menysystem.

Det bästa med allt är att du inte förlorar tidigare sparningar vid komprimeringen.

För att använda NuGen Compressor så behöver du ett minneskort (från 129kr)

249:-

HANDKONTROLLER

Olika typer av handkontroller passar olika bra för olika typer av spel. Nordic Games säljer förutom den vanliga digitala kontrollen massor av andra modeller. Den analoga kontrollen ger dig med speciella små styrspakar steglös styrning och en helt annan spelkänsla i de flesta spel. Dual Shock kontrollerna med analoga styrknappar ger dig också vibrationer och skakningar när du spelar.

Specialkontrollerna har vi valt ut för alla gamers som vill ha det absolut bästa och tuffaste till sina spel.

STANDARD

Digital standard original **179**
Färger; grå, svart, vit

Digital standard **129**
Färger; blå, grå, grön, gul, guld, lila, röd, silver, svart, vit
-denna handkontroll är gratis vid köp av minst 3 andra spel eller tillbehör.

DUALSHOCK

Analog Dual Shock standard **269**
Färger: clear, grå, röd, svart, vit

Analog Dual Shock standard original Färg; grå. **329**

SPECIALDESIGN

Ascii Grip **Ascii** **249**
Specialdesignad för rollspel. Gjord för att hålla i en hand. Perfekt för Final Fantasy 7, Clock Tower m.m.

Asciipad **Ascii** **129**
Officiell kontroll med liknande standard. Enda kontrollen med "helt" styrkors vilket många uppskattar.

Negcon **Namco** **299**
Officiell racing kontroll. Vridbar på mitten vilket gör den underbar i bilspel.

Resident Evil **Ascii** **249**
Officiell, specialdesignad kontroll för Resident Evil 1 & 2. Flera specialknappar m.m.

Zerotech **Hori** **299**
Unik kontroll med racinghjul som styrkors. Hålls ungefär som en pistol i handen.

Hyper - Combat **169**
Standardkontroll med extra turboknapp. Kamoflagelackad i militärgrönt och svart, stentuff!

Hyper - Fighter **169**
Standardkontroll med extra turboknapp. Blodslackad i rött och vitt.

Hyper - Xtreme **169**
Standardkontroll med extra turboknapp. Självlysande i mörker.

ÖVRIGA PLAYSTATION TILLBEHÖR

Action Replay	**Datel**	**399**
Analog Joystick	**Sony**	**699**
Antennkabel	**Joytech**	**199**
Basenhet inkl Dual Shock	**Sony**	**1295**
Equalizer	**Datel**	**329**
Game Booster Gameboy	**Datel**	**499**
Jam Converter	**Multisystem**	**995**
Joystick Ascii Stick	**Ascii**	**599**
Joystick Blo Grip	**Joytech**	**149**
Link Up Kabel	**Joytech**	**129**
Mus	**Joytech**	**249**
PAL Booster, NTSC to PAL	**Blaze**	**399**
Pistol, Erazer Gun	**Blaze**	**399**
Pistol, G - Con 45	**Namco**	**499**
Pistol, GunCon pedal	**Innovation**	**249**
Pistol, Lightblaster	**Interact**	**199**
Pistol, Scorpion silver	**Blaze**	**349**
Playstation Elkabel	**Sony**	**49**
Playstation Laserlins	**Sony**	**499**
Ratt Dual Shock Jordan	**Joytech**	**699**
Ratt Dual Shock	**Mad Catz**	**749**
Rengöringset	**Mad Catz**	**199**
RGB Kabel	**Joytech**	**198**
RGB Super AV Kabel	**Joytech**	**249**
Shock Pak	**Innovation**	**249**
Tom Fodral	**Sony**	**19**
VCD Kort	**Sony**	**995**
X-Plorer	**Blaze**	**349**
X-Tender Dual Shock	**Innovation**	**99**

NORDIC GAMES PRISGARANTI

PRISGARANTI • NORDIC GAMES •
Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

Vi vill ge Dig en garanti som gör att Du alltid kan hitta det lägsta priset hos oss. Om Du ser en vara Du tänkt köpa, till ett lägre pris hos någon av våra konkurrenter, sänker vi vårt pris till samma nivå.

- *Gäller ej paketerbjudanden eller spel som måste köpas tillsammans med*
- *Gäller endast identiska produkter som finns i lager hos våra konkurrenter*
- *För att garantin skall gälla måste detta påvisas vid inköpstillfället*

Nordic games postorder

2 ÅRS GARANTI!

24 TIMMARS LEVERANS!

Perfect Dark

Med samma spelmotor och utvecklad av samma team som gjorde mästar-action spelet Golden Eye, kommer Perfect Dark att bli detta års föregångare vad gäller elektronisk underhållning på Nintendo 64 maskinen. Historien är mer ambitiös, målen mer svåra, miljöerna mer geniala och fienderna ännu elakare. Perfect Dark är agentspelet som spänner över hundratals ljusår. ... Beroende på enorm efterfrågan så ber vi er förboka redan nu (du glömmer väl inte Zelda hysterin!).

Star Wars Rogue Squadron

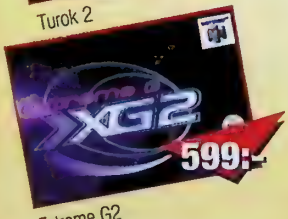
I en tid för länge sedan, i en galax långt, långt borta....skulle en ung spe... lare hjälpa rebellerna i kampen mot Kejsaren. Här är ett renodlat flygspel i Star Wars miljö. Bara de bästa bitarna ur föregångaren Shadows of the Empire har tagits med. Sätt dig i X-vingen, låt teknikerna koppla in din R2 enhet. Ge dig sedan iväg för att skjuta Tie-fighters och hela Imperiets bitar. Kom ihåg varför du inte tog värvning i Kejsarens arméer. Alla har rätt till ett liv styrt enbart av den fria viljan och Kraften.

NINTENDO 64 SPEL

Zelda

V-Rally 98

Turok 2



Extreme G2

NYHETER

All Star Tennis	629	Micro Machines 64 Turbo	599	Shadowgate 64	ring
Body Harvest	629	Monaco GP Racing Sim	ring	Sim City 3000	ring
Buck Bumble	599	NBA Jam 99	599	South Park	ring
Bust A Move 3	599	NFL Quarterback Club 99	599	Star Wars 2 Rouge	ring
Castlevania Legends 3D	ring	NHL Breakaway 99	629	Twelve Tales Conker 64	ring
Duke Nukem Time to Kill	ring	Perfect Dark	ring	Twisted Edge Snowboard	ring
FIFA 99	629	Quake 2	ring	Wipe Out 64	629
Fighting Force 64	629	Rayman 2	ring		
Gex 2	599	S.C.A.R.S.	ring		

NORDIC GAMES PRISGARANTI • NORDIC GAMES PRISGARANTI •
Nordic Games garanterar dig det lägsta priset

ORDINARIE

1080	599	Goldeneye 007	549	Nascar 99	629	WCW vs NWO	599
All Stars Baseball 99	599	GT 64 World Championship	579	NBA Live 99	629	WCW/NWO Revenge	629
Banjo Kazooie 3D	599	Holy Magic Century	629	NHL 99	599	World Cup 98	499
Bomberman Hero	549	Int. Superstar Soccer 98	599	Quake 64	499	V-Rally Edition 99	629
Centre Court Tennis	549	Knife Edge	549	Space Station Silicon Valley	599	WWF Warzone	629
Diddy Kong Racing	499	Madden NFL 99	629	Star Shot Space Circus	599	Yoshis Story	599
Extreme G 2	599	Mario Kart 64	449	Super Mario 64	549	Zelda the Ocarina of Time	669
F-Zero X	599	Mission Impossible	599	Top Gear Overdrive	629		
F1 World Grand Prix	549	Mortal Kombat 4	629	Turok 2 Seeds of Evil	599		
Glover	629	Mystical Ninja	629	Walalae Country Club Golf	599		

REA! KÖP 2 SPEL BETALA 349: /ST

Aero Gauge	399	Madden 64	399
Blast Corps	399	Mischief Makers	399
Chameleon Twist	399	Mortal Kombat Mythlogies	399
Clayfighter 63_	399	Nagano Olympics	399
Dark Rift	399	NBA Hang Time	399
Doom 64	399	NFL Quarterback Club 98	399
Extreme G	399	Robotron X	399
Fighters Destiny	399	San Fransisco Rush	399
Int. Superstar Soccer 64	399	Top Gear Rally	399
Killer Instinct Gold	399	Turok Dinosaur Hunter	399
Kobe Bryant NBA Basket	399	Wayne Gretsky Hockey	399

GRATIS VID KÖP AV 3 SPEL!

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & soll

Nintendo Kramisdjur!

Välj mellan:
Banjo, Bowser, Diddy Kong, ©©Donkey Kong, Luigi, Mario, Mumbo, Toad, Yoshi

Köp 2 betala 129:-/st

Soundtrack import från Japan

Äntligen kan vi erbjuda musiken ur spelen på CD. Samtliga skivor är original och direktimporterade från Japan.

Beställ 2 – Få 100 kr rabatt på den 2:a skivan!

Bio Hazard 2	449	Guilty Gear	449
Bust A Move 2	449	Namco Classics	
Castlevania	449	Techno	399
Einhänder	399	Parasite Eve	
Evangerio -		PSX Edition	399
Symphonic in Concert	449	Parasite Eve Remixes	449
FF7 Reunion Tracks	449	Tekken 3 Techno Maniax	449
Gran Turismo	399	Tenchu	449

Nintendo Zeldaprylar!

Jättepopulära officiella samlarfigurer och kläder i begränsad upplaga ifrån USA!

Zelda 15 cm Ganon Figur	199
Zelda 15 cm Link Figur	199
Zelda Bendable Link	99
Zelda, L & XL, svart Sweatshirt	399
Zelda, L & XL, svart T-Shirt	249
Zelda, svart Keps	199

TELEFON 054 18 83 18

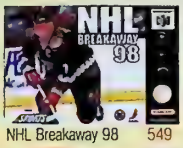
FAX 054-10 16 50 - www.nordicgames.com

ÖPPETTIDER: MÅNDAG-FREDAG 10-19 LÖRDAG 11-15

BASENHETER

Basenhetsspel

Lylat Wars 549



NHL Breakaway 98 549

Lamborghini Challenge 549

Wave Race 64 549

Duke Nukem 64 549

Ratt inkl. Rumble 749

STANDARD PAKET

Basenhet inkl.scartkabel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, strömsladd, manual och två års garanti.
OBS! Priset 995:- gäller enbart om du väljer att köpa ett av basenhetsspelen till vänster.
Om du inte köper ett basenhetsspel kostar det 1.295:-

995:-
DU SPARAR 400:

MULTIPLAYER PAKET

Basenhet inkl.scartkabel, en original handkontroll, tre stycken handkontroller (Superpads), spelet Super Mario 64, multiplayer spelen Goldeneye och Quake, ett Rumble Pack med inbyggt minne, strömsladd, tre stycken rumble packs, fyra stycken förlängningskablar, manual och två års garanti.

2.995:-
DU SPARAR 1600:

GIGANTPAKET 2

Basenhet inkl.scartkabel, två helt valfria spel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, två stycken rumble packs med inbyggt minne, en förlängningskabel, ett rengöringsset, strömsladd, manual och två års garanti.

2.895:-
DU SPARAR 900:

ZELDA PAKET

Basenhet inkl. scartkabel, ett valfritt nytt spel, spelet Super Mario 64, en original handkontroll, det suveräna spelet Zelda 64, en Zeldaguide på svenska, en officiell Zelda 64 t-shirt, ett Joytech rumble pack, strömsladd, manual och två års garanti.

2.599:-
DU SPARAR 700:

KÖP 3 SPEL, FÅ ETT GRATIS

Se annat uppslag

HANDKONTROLLER

N64's handkontroll ger dig total rörelsefrihet genom den analoga styrspaken. På baksidan finns det plats för minneskort eller ett rumble pack. Alla handkontroller som Nordic Games säljer finns i sex olika färger.

Förutom originalkontrollerna har vi även valt ut några bra och snarlika kontroller tillsammans med våra leverantörer i Asien och USA. Allt för att kunna ge dig ett bättre pris. Nordic Games handkontroller har alltid 2 års garanti.

Handkontroll – Standard original Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart	299
Handkontroll – Standard "Manta Ray" Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart	199
Handkontroll – Standard "Superpad" Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart	199

MINNESKORT

Med minnen sparar du din position, poäng, rekord, statistik, karaktärer, inställningar eller t.ex favoritbilen. Kort sagt, - för att slippa spel från början varje gång behöver du ett minneskort. Alla spel som har ikonen "N64 Controller Pak" på spelboxen behöver minneskort. De andra spelen har oftast minnet inbyggt i spelet.

En sparning tar i genomsnitt 60 sidor vilket innebär att du behöver ungefär ett standardminne per spel du har hemma. Köper du ett superminne sparar du inte bara mer poäng utan också mer pengar. Upptill 6,000 kronor sparar du faktiskt ifall du köper största kortet! Alla Nordic Games minnen är tillverkande av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

123 sidor - Standardminne Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart	99
123 sidor – Standardminne original Färg: grå	199
492 sidor - Superminne Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart	199
1968 sidor- Superminne, digital display Färger: grå	349
3936 sidor- Superminne, digital display Färger: grå	399

RUMBLE PACKS

Ett Rumble Pack pluggas direkt i baksidan på handkontrollen. Rumble Packen skakar och vibrerar samtidigt som du spelar vilket ger ditt spelande ett annan känsla. Fungerar med alla spel som ikonen "N64 Rumble Pack" på spelboxen. Detta har ungefär 95% av alla nuvarande spel vilket gör Rumble Pack till ett måste ifall du vill få ut maximalt av dina spel. Nordic Games säljer numera också kombinerade minneskort och Rumble Packs i alla tänkbara färger. Alla Nordic Games Rumble Packs är tillverkande av utvalda leverantörer i Asien/USA och har 2 års garanti.

Rumble Pack Standard original Färg: grå	199
Rumble Pack Standard Färger: blå, grå, grön, röd, svart	129
Rumble Pack & 123 sidor minneskort Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart & grönt självlysande	199
Rumble Pack & 492 sidor minneskort Färger: blå, grå, grön, gul, röd, svart,+ grönt självlysande	299

8 MEG RAM
Nintendo
Detta RAM-minne ger maskinen 8 extra MEG med minne att använda vid beräkningar av data. Detta innebär i sin tur att man kan göra ännu mer avancerade spel och det finns redan tillverkare som stödjer den nya tekniken.
Spel som är under utveckling och som kommer att fungera med RAM-minnet är bl a Top Gear Overdrive, Star Wars Rouge Squadron m fl.

ÖVRIGA N64 TILLBEHÖR

AC Adapter 220 V	349
Action Replay	499
Adapter Passport + Action Replay	499
Antennkabel Joytech	149
Antennkabel original Nintendo	249
Basenhet + Super Mario 64	1295
Förlängningskabel, handkontroll, 2m	99
Game Booster Datel	499
Memory Expansion Pack, 8mb	349
Ratt inkl.Rumble Mad Catz	749
Rengöringset Innovation	99
S/Video Cable Blaze	199
Rumble Väst	499
Stereo AV Cable Blaze	199
The Glove, 3d handske	649
Ultra Racer Interact	399

WWW.NORDICGAMES.COM

Besök Skandinaviens största webshop! Här hittar du hela vårt sortiment till samma låga priser. Med vår avancerade sökfunktion hittar du rätt ibland över 4000 artiklar. Du får här reda på de senaste nyheterna till alla format som du kan beställa direkt från din dator Sidan uppdateras två gånger dagligen med nya produkter och aktuella prislistor.

- Ladda ner javaspel eller uppgraderingspatcher till de senaste spelen. Här söker du via våra länkar rätt på andra spelklassiker du vill besöka.
- Kolla datumen på kommande spel och förboka och förvissra dig om leverans första dagen.
- Ingen telefonkö, ingen väntetid. Enkelt och smidigt.

Nordic games postorder

Allman köpinformation

- Alla våra priser inkluderar moms.
- Frakten vid beställning av spel för över 2000:- gäller ej basenhetsbeställningar.
- Enligt postens avgifter tillkommer. Dessa är mellan 58 och 99 kronor beroende på hur många varor du beställer.
- Om du inte löser ut ert försändelse får du betala mellan 175 och 225 kronor.
- Hör av dig om du beställt en vara men inte hinner att lösa ut den i tid.
- Vi lämnar två års garanti på alla nya spel.
- Vi lämnar ett års garanti på alla begagnade spel.
- Reservation för ev. slutförsäljning samt tryckfel av priser, texter och annan produkt info.

Beställt 3 eller fler spel?

- Välj en av dessa produkter utan extra kostnad

Gäller köp av alla produkter i annonsen. Nytt som begagnat

Independence Day 0:-
Playstation
Flyg shootem'up

Kandkontroll 0:-
Playstation
Standardkontroll kopia.

Rumblepack 0:-
N64
Kvalitets Rumble från Joytech

T-Shirt 0:-
Nordic Games
L&XL. Perfekt för träningen, gympan och sommar & sol!

Longbow 2 0:-
PC
Maffig helikopter sim från Jane's

MDK 0:-
PC
Actionfyllt 3D shootem'up

Minneskort 0:-
Playstation
Standard minneskort kopia.

Minneskort 0:-
Nintendo 64
Standardminne från Joytech.

Worms 0:-
PC
Kriga med maskar. Toppspell

Reboot 0:-
Playstation
Underskattat actionspel.

VINN EN RESA FÖR TVÅ TILL LOS ANGELES

Ju mer spelgalen du är desto större chans har du att vinna vår häftigaste tävling någonsin.

Alla som köper något ur vårt sortiment mellan den 1 december 1998 och den 1 mars 1999 får automatiskt möjlighet att delta i tävlingen. Dina kvitton blir dina tävlingsformulär. Alltså: Ju mer du handlar, desto fler vinstchanser. Det spelar ingen roll hur mycket du handlar för.

Så här gör du:

- *Beställ varor från Nordic Games.*
- *Lös ut ditt paket och ta en kopia på kvittot som ligger i lådan.*
- *Spåna fram en slogan på temat spel. Skriv ner den tillsammans med ditt telefonnummer.*
- *Lägg kvittokopian och din slogan i ett kuvert och skicka till oss.*

Adressen är: *"E3-tävling"*
Nordic Games,
Box 5083
650 05 Karlstad

Detta händer sedan:

Den 5 mars tar vi ett titt på alla slogans som kommit in och bestämmer vilken vi tycker är bäst. Vi ringer sedan upp den person (kanske dig) som skrivit denna slogan och ställer tre mycket enkla frågor.
Om vi får rätt svar på minst en fråga är han eller hon definitivt vår vinnare och kan se fram emot ett besök på världens största spelmässa.

Detta ingår i vinsten:

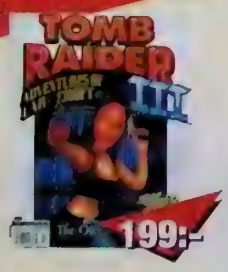
Om du vinner får du tillsammans med en vän åka med Nordic Games till den stora E3-mässan i Los Angeles, USA. Ni får bo på ett 1:a-klasshotell i centrala Los Angeles. Du får naturligtvis alla resekostnader betalda. Dessutom får du 500 svenska kronor per dag att spendera fritt efter eget tycke. Vi beräknar det totala vinstvärdet till cirka 27 000 kronor. Om du som vinner inte har lust att åka på spelmässan kan du välja att plocka ut vinsten kontant. Då får du 20 000 kr.

Våra krav:

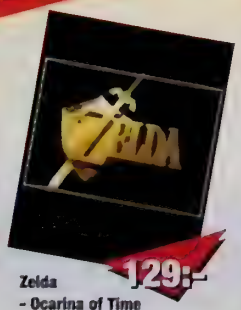
- *En av de resande måste var över 21 år gammal. Anställda hos Ultima Wingames (Nordic Games) och deras familjer kan inte delta i tävlingen.*
- *Om den första person som vi utser till vinnare avsäger sig vinsten väljer vi en ny tills vi funnit en slutlig vinnare.*
- *Om en omyndig person vinner måste målsman följa med på resan.*
- *Eventuell skatt betalas av vinnaren.*
- *Vem som vinner berättar vi i Nordic Games annonser under april månad 1999.*

Vi måste ha ditt bidrag senast den 1 mars 1999.

GUIDEBÖCKER



Tomb Raider 3
Följ Lara's jakt världen över efter de fyra helgedomarna. Med guiden är du alltid ett steg före.



Zelda - Ocarina of Time
På svenska och tillverkad av Nintendo själva. Allt du vill veta finns i denna tjocka guide i färg. På mer än 100 s. får du hjälp att leda Link på rätt väg.
Engelsk originalguide 199

ÖVRIGA GUIDER

Alundra	149
Banjo Kazooie	199
Breath of Fire 3	149
C & C Retaliation	199
Crash Bandicoot 3	199
Final Fantasy 7 Official	149
Goldeneye 007	199
Kartia	199
Laras Book Official	199
Metal Gear Solid	199
Mission Impossible	199
Mortal Kombat 4	199
Parasite Eve	199
Resident Evil 2	149
Spyro The Dragon	199
Tekken 3	149
Tenchu	199
Tomb Raider 3	199
Turok 2 Seeds of Evil	199
Wild Arms	199
Xenogears	199
Zelda N64, eng. orig	199
Zelda N64, sve.kommer jan.	129

GAMEBOY COLOR

32000 färger på en Gameboy display. Låter det otroligt? Fyra gånger så mycket RAM minne mot den vanliga Gameboyen. Alla Gameboy spelen är kompatibla med Gameboy color. De gamla spelen kommer att vara i 10 olika färger. Så det ser ut som när du kör genom en Super Gameboy. Dessutom kommer det att ges ut speciellt utvecklade färgspel - till exempel kommer Zelda - Link's Awakening i en ny, färgglad version. Vid årets slut kommer det att finnas ca 10 färgspel ute.

Basenhet Gameboy Color	699
Game & Watch Gallery 2 color	399
Harvest Moon color	399
Pocket Bomberman color	299
Tetris DeLuxe Color	299

Kommande spel:
Sylvester & Tweety (color),
V-Rally (color),
Wario Land 2 (color),
Yoda Stories (color),
Zelda 4 (color)

Vg se vår katalog eller www.nordicgames.com för fler titlar.

NEOGEO POCKET™

Om man inte har sett en NeoGeo Pocket tidigare, vet man inte vad man missat. Denna handhållna lilla godbit är inte bara snyggt designad. Den lyfter upp sina konkurrenter, skakar om dem och dumpar dem i närmaste träsk.
Bild kvaliteten på den inbyggda skärmen är rent utsagt otrolig. Fast den bara är svartvit ger den teknisk knockout på alla andra bärbara spelenheter. Med eller utan färgskärm. Vad sägs om stereoljud i hörlurar! Batteri som behåller inställningarna du gjort. När du startar NeoGeo Pocket första gången ber den dig ställa in språk, engelska eller japanska. När du sedan valt ett språk kommer spelkassetterna veta att du inte kan Japanska. Då visas alla text enbart på engelska. (tyvärr har inte alla spel denna funktion) Alla spel blir bättre när man spelar två och två. Länka ihop din NeoGeo Pocket med en kompis maskin och spela mot varandra! I framtiden kommer det även vara möjligt att länka en NeoGeo Pocket med en Sega Dreamcast!

Prislista NeoGeo Pocket:			
Basenhet Carbon Black	995	Baseball Stars	499
Basenhet Crystal White	995	Bust a Move	499
Basenhet Platinum Blue	995	King of Fighters	549
Basenhet Platinum Silver	995	Melon Chan	499
Basenhet Platinum White	995	Neo Geo Cup 98	499
Link Cable	249	Pocket Tennis	499
Stereo Head Set	249	-vg ring oss för kommande titlar	

Dreamcast™

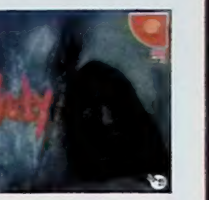
Japanimport

Basenhet inkl.RGB & strömadapter

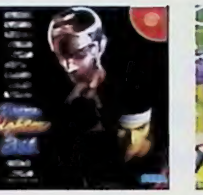
Ring för aktuellt dagspris,

SPEL	
Burning Rangers 2	ring
D2	ring
Daytona USA 2	ring
Fighting Vipers 2	ring
Godzilla	ring
Incoming	ring
July	ring
Lost World	ring
Monster Breed	ring
Pen Pen Triathlon	ring
Sega Rally 2	ring
Seven Cross	ring
Sonic Adventure	ring
Virtua Fighter 3	ring
TILLBEHÖR	
Joypad Sega	499
RGB Kabel	399
VMS Minneskort Godzilla	599
VMS Minneskort	599

Godzilla



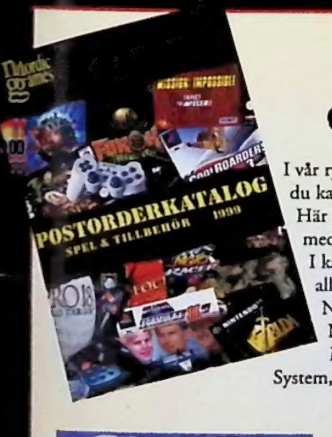
July



Virtua Fighter 3 tb

Pen Pen Triathlon

Vg se vår katalog eller www.nordicgames.com för fler titlar.



BESTÄLL VÅR GRATIS KATALOG!

I vår rykande färska katalog på 116 sidor finner du allt du kan önska dig inom TV/PC-Spel.
Här finns över 4000 produkter varav drygt 1000 visas med bild och text.
I katalogen finns både nya och begagnade spel till alla system. Du finner förutom Playstation och Nintendo 64 även alla andra system såsom SNES, NES, Gameboy, NeoGeo Pocket, Game Gear, Mega CD, Virtual Boy, 32X, Jaguar, Master System, PC Cd-Rom, Megadrive och Sega Saturn

SEGA SATURN · PC CD · SUPER NINTENDO · Nintendo · GAME BOY

Nordiska Spelklubben

Välkommen med i Nordiska spelklubben!

Nu har Nordiska spelklubben varit igång i över ett år. Ett roligt och spännande år. Och lönsamt för alla er som redan gått med!
Nu fortsätter vi i samma stil.
Under 1999 kan alla medlemmar regelbundet se fram emot tips om nya spel och andra produkter. Medlemsinformationen kommer direkt hem i brevlådan.
Du som är medlem har alltid *tio procent rabatt* på alla begagnade spel och *fem procent* på alla våra nya spel. Dessutom belönar vi dig som medlem med *tio procent* extra när du säljer dina spel kontant till oss. Kom dock ihåg att dessa rabatter inte gäller basenheter.
Som medlem kan du se fram emot *speciella medlemserbjudanden* på spel och tillbehör. De erbjudanden som är aktuella just nu ser du i våra annonser eller i klubbtidningen.
Det kostar 150 kr per år att vara medlem i Nordiska Spelklubben. Ansök samtidigt som du beställer varor eller betala in 150 kr på vårt postgiro 830 96 59-4. Glöm inte skriva ditt namn, adress och telefonnummer.
Välkommen med i en spelgalen klubb!

Mikael Pettersson

Mikael Pettersson klubbchef

PS: Har du några frågor? ring mig på tel 054-18 83 18.

BESÖK VÅRA BUTIKER

Nordic Games har två butiker! I dessa finner du de flesta spel och tillbehör som finns i annonserna, oftast till samma låga priser. Ibland kan dock prisskillnader förekomma, då butikerna har lite andra kostnader än postordern. Vår personal i butikerna har stor spelkunskap och kan hjälpa dig att hitta precis det spel som passar dig bäst. I butikerna kan du även prova på spelen innan du köper dem. Observera att du dock inte kan göra postorderbeställningar ifrån butikerna.

KARLSTAD · Öppettider: Måndag-fredag 11-18 Lördag 11-15
Adress: Östra Torggatan 15 **Telefon:** 054-15 24 48

LINKÖPING · Öppettider: Måndag-fredag 11-19 Lördag 11-15
Adress: Storgatan 54 **Telefon:** 013-13 78 40

KÖP, BYT & SÄLJ DINA TV SPEL

JÄTTESUCCE!

GÖR SOM 10.000 TALS ANDRA NÖJDA KUNDER.

BEGAGNADE BASENHETER

Game Gear	395	150	**Sega 32X**	95	25
Gameboy Camera	395	200	**Sega MegaCD 1**	150	50
Gameboy Color	595	300	**Sega MegaCD 2**	150	50
Gameboy Pocket	395	200	**Sega Megadrive 1**	295	80
Gameboy Printer	595	300	**Sega Megadrive 2**	295	80
Gameboy, Standard	295	150	**Sega Nomad**	495	150
Jaguar	250	80	**Sega Saturn**	895	400
Jaguar CD	295	100	**Super Nintendo**	495	250
Nintendo	295	100	**Super Nintendo Multi-X**	595	300
Nintendo 64	795	500	**Virtual Boy**	295	120
Playstation	995	600			

I samtliga basenheter ingår vad som normalt ingår vid köp av en ny, dvs handkontroll/er, strömsladd, scart/antennkablar och manualer.

BEGAGNADE PLAYSTATIONSPEL

Titel	vi säljer	köper
4-4-2 Soccer	95	50
Ace Combat 2	295	120
Actua Golf	95	50
Actua Golf 2	195	80
Actua Golf 3	350	150
Actua Ice Hockey	95	50
Actua Soccer	95	50
Actua Soccer 2	195	80
Actua Soccer 3	350	150
Actua Soccer Club Edition	95	50
Actua Tennis	295	120
Adidas Power Soccer	95	50
Adidas Power Soccer 97	95	50
Adidas Power Soccer 98	125	50
Agent Armstrong	150	60
Agile Warrior	95	50
Air Combat	195	80
Air Race	150	60
AIV Evolution Global	150	60
Alien Trilogy	225	100
All Star Soccer	95	50
All Star Tennis	350	150
Allied General	395	200
Alone in the Dark	95	50
Alundra	350	150
Andretti Racing	150	60
Apocalypse	395	200
Aquanauts Holiday	95	50
Arcades Greatest Hits	95	50
Arcades Greatest Hits 2	95	50
Area 51	150	60
Ark of Time	150	60
Armoured Core	150	60
Assault	150	60
Assault Rigs	95	50
Auto Destruct	150	60
Azure Dreams	395	200
B-Movie	295	120
Baby Universe	195	80
Ball Blazer Championships	95	50
Batman & Robin	350	150
Batman Forever	250	100
Battle Arena Toshinden 1	95	50
Battle Arena Toshinden 2	95	50
Battle Arena Toshinden 3	150	60
Battlesport	95	50
Battlestation	195	80
Beast Wars	150	60
Black Dawn	150	60
Blam! Machinehead	95	50
Blast Chamber	95	50
Blast Radius	95	50
Blasto	295	150
Blazing Dragons	150	60
Bloody Roar	150	60
Bomberman World	395	200
Brahma Force	150	60
Breakpoint Tennis	150	60
Breath of Fire 3	395	200
Brian Lara Cricket	395	200
Broken Helix	95	50
Broken Sword	150	60
Broken Sword 2	350	150
Bubble Bobble	350	150
Bubsy 3D	150	60
Bug Riders	95	50
Buggy	150	60
Burning Road	95	50
Bushido Blade	150	60
Bust a Groove	350	150
Bust A Move 2	225	100
Bust A Move 3	350	150
C3 Racing	350	150
Caesars Palace	250	150
Cardinal Syn	150	60
Carnage Heart	95	50
Carpet	225	60
Castlevania	295	120
Cheesy	150	60
Chessmaster 3D	350	150
Chill	95	50
Chronicles of the Sword	225	80
Circuit Breakers	250	100
City of the Lost Children	150	60
Clock Tower	225	80
Colin McRae Rally	395	200
Colony Wars	150	60
Colony Wars Vengence	395	200
Command & C Retaliation	395	200
Command & Conquer	225	100
Command & C Red Alert	350	150
Constructor	350	150
Contra Legacy War	95	50
Cool Boarders	195	80
Cool Boarders 2	250	120
Cool Boarders 3	350	150
Courier Crisis	150	60
Crash Bandicoot	225	100
Crash Bandicoot 2	350	150
Crash Bandicoot 3	395	200
Crime Killer	95	50
Critical Depth	95	50
Criticom	95	50
CROC	225	100
Crow City of Angeles	150	60
Crusader No Remorse	95	50
Crypt Killer	150	60
Cyberia	95	50
Cybersled	95	50
Cyberspeed	95	50
D	150	60
Dark Forces	295	120
Darklight Conflict	95	50
Darkstalkers	150	60
Davis Cup Tennis	225	80
Dead Ball Zone	95	50
Dead or Alive	295	120
Deathtrap Dungeon	150	60
Defcon 5	95	50
Descent	95	50
Descent 2	95	50
Destruction Derby	150	60
Destruction Derby 2	225	100
Devils Deception	150	60
Diablo	295	120
Die Hard Trilogy	225	100
Discworld	150	60
Discworld 2	225	80
Disruptor	150	60
Dolphins Dream	395	200
Doom	225	100
Dragon Ball Z	395	200
Dragon Heart	95	50
Duke Nukem 3D	225	80
Duke Nukem Time 2 Kill	395	200
Dynasty Warriors	95	50
Earthworm Jim 2	150	60
Epidemic	95	50
Escape O.D.T.	395	200
ESPN Extreme Games	395	200
Everybodys Golf	350	150
Excalibur 2055 AD	150	60
Exhumed	225	80
Explosiva Racing	95	50
Extreme Pinball	95	50
Extreme Snowbreak	95	50
Fade To Black	150	60
Fantastic Four	150	60
Felony 11-79	225	80
FIFA 96	95	50
FIFA 97	95	50
FIFA 98	250	100
FIFA 99	395	200
Fifth Element	295	120
Fighting Force	225	80
Final Doom	295	120
Final Fantasy 7	325	150
Fire & Kiawd	150	60
Floating Runner	95	60
Formula Karts	150	60
Formula One	150	60
Formula One 97	225	80
Formula One 98	395	200
Forsaken	150	60
Frank Thomas Baseball	150	60
Frenzy	95	50
Frogger	150	60
Full Tilt Battle Pinball	150	60
Future Cop LAPD 2100	350	150
G-Darius	350	150
G-Police	225	80
Galaxian	95	50
Galaxy Fight	95	50
Gex	150	60
Gex 3D	295	120
Ghost in the Shell	295	120
Global Domination	350	150
Goalstorm	95	50
Golden Goal	95	50
Gran Turismo	395	200
Grand Theft Auto	225	100
Gridrun	95	50
Gunship 2000	225	80
Hardboiled	95	50
Hardcore 4x4	150	60
Heart of Darkness	350	150
Herbertekes Popolito	150	60
Hercs Adventure	150	60
Hercules	225	100
Heven	95	50
Hi Octane	95	50
Hugo	375	180
Hyper Match Tennis	150	60
Impact Racing	95	50
In the Hunt	95	50
Incredible Hulk	150	60
Independence Day	150	60
Indy 500	225	80
Int. Motocross X	225	80
Int. Superstar Soccer DL	95	50
Int. Superstar Soccer Pro	95	50
Int.Superstar Soccer 98	350	150
International Track & Field	225	100
Iron & Blood	95	50
Iron Man X/O	95	50
Ismogoud	150	60
Jeremy McGrath Cross	350	150
Jersey Devil	195	80
Jet Raider	150	60
Jet Raider 2	150	60
Johnny Bazookatone	150	60
Jonah Lomu Rugby	295	120
Judge Dredd	295	120
Jumping Flash!	150	60
Jumping Flash! 2	150	60
Jupiter Strike	95	50
Jurassic Park the Lost	225	100
K1 the Arena Fighters	225	100
Kart Duel	150	60
Kart Duel 2	195	80
Kick Off World	150	60
Kileak the Blood	95	50
Killing Zone	95	50
King of Fighters 95	295	120
Kings Field	150	60
Klonoa	295	120
Knock Out Kings 99	395	200
Konami Open Golf	225	80
Krazy Ivan	95	50
Kula World	350	150
Kurushi	150	60
Lander	350	150
Last Report	150	60
Legacy of Kain Blood Omen	225	80
Legend	350	150
Lemmings 3D	150	60
Lemmings Collection	225	80
Lethal Enforcers	150	60
Libero Grande	350	150
Lifeforce Tenka	95	50
Little Big Adventure	150	60
Loaded	95	50
Lomax	150	60
Lone Soldier	150	60
Lost Vikings 2	150	60
Lucky Luke	350	150
Machine Hunter	95	50
Madden 97	95	50
Madden 98	195	80
Madden 99	395	200
Magic Carpet	95	50
Magic the Gathering	150	60
Marvel Super Heroes	350	150
Mass Destruction	95	50
Masters of Teräs Käsi	150	60
Maximum Force	150	60
MDK	150	60
Mechwarrior 2	225	80
Medievil	395	200
Mega Man 8	350	150
Mega Man Battle & Chase	350	150
Mega Man Legends	395	200
Mega Man X3	350	150
Mega Man X4	395	150
Men in Black	295	120
Michael Owen WLS 99	350	150
Mickeys Wild Adventure	225	100
Micro Machines V3	225	100
Midnight Run	150	60
Monaco Grand Prix 2	395	200
Monopoly	395	200
Monster Trucks	225	80
Mortal Kombat 3	150	60
Mortal Kombat 4	395	200
Mortal Kombat Mythologies	150	60
Mortal Kombat Trilogy	225	100
Moto Racer	250	100
Moto Racer 2	395	200
Motor Mash	95	50
Motorhead	95	50
Motortoon GP 2	225	80
Mr Domino	295	120
Myst	295	120
Nagano Winter Olympics	95	50
Namco Museum Vol 1	225	80
Namco Museum Vol 2	225	80
Namco Museum Vol 3	225	80
Namco Museum Vol 4	225	80
Namco Museum Vol 5	225	80
Nascar 98	225	80
Nascar 99	395	200
NBA Fastbreak	150	60
NBA In the Zone	95	50
NBA In the Zone 2	95	50
NBA Jam Extreme	95	50
NBA Jam T.E.	95	50
NBA Live 96	95	50
NBA Live 97	150	60
NBA Live 98	225	80
NBA Live 99	395	200
NBA Pro 98	225	80
Need for Speed	195	80
Need for Speed 2	250	100
Need for Speed 3	295	120
Newman Haas Racing	225	80
NFL Blitz	150	60
NFL Gameday	95	50
NFL Quarterback Club 97	150	60
NHL 97	95	50
NHL 98	150	60
NHL 99	395	200
NHL Breakaway 98	95	50
NHL Face Off	95	50
NHL Face Off 97	95	50
NHL Face Off 98	95	50
NHL Powerplay	95	50
Nightmare Creatures	295	120
Ninja	295	120
Novastorm	95	50
Nuclear Strike	225	80
Oddworld 2	395	200
Oddworld Abes Odessey	225	80
Off World Interceptor	95	50
Olympic Games	350	150
Olympic Soccer	95	50
One	95	50
Onside Soccer	95	50
Overblood	150	60
Overboard	225	80
Pandemonium	195	80
Pandemonium 2	195	80
Panzer General	395	200
Parappa the Rapper	95	50
Parodius	95	50
Pax Corpus	95	50
Penny Racers	150	60
Perfect Assassin	95	50
Perfect Weapon	150	60
Pet in TV	150	60
PGA Tour Golf 96	150	60
PGA Tour Golf 97	225	80
PGA Tour Golf 98	295	120
Philosoma	95	50
Pitball	95	50
Pitfall 3D	150	60
Player Manager	225	80
Pocket Fighters	395	200
Poed	95	50
Point Blank	295	120
Point Blank + Pistol	495	250
Pool Shark	350	150
Populous 3	395	200
Porsche Challenge	150	60
Power Move Pro Wrestling	150	60
Power Serve Tennis	95	50
Poy Poy	150	60
Premier Manager 98	350	150
Primal Rage	95	50
Prime Goal	95	50
Pro 18 Golf	395	200
Pro Pinball	150	60
Pro Pinball Timeshock	250	100
Project Overkill	250	100
Psybadek	350	150
Psychic Detective	150	60
Psychic Force	95	50
R-Types	195	80
Rage Racer	225	80
Raging Skies	150	60
Raiden Project	150	60
Rally Cross	150	60
Rampage World Tour	350	150
Rapid Racer	150	60
Rapid Reload	150	60
Rascal	150	60
Raven Project	95	50
Ray Tracer	150	60
Rayman	225	100
Rayman 2	395	200
Raystorm	150	60
RC Stuntcopter	395	200
Real Bout Fatal Fury	225	80
Reboot	95	50
ReLoaded	150	60
Resident Evil	225	100
Resident Evil 2	395	200
Resident Evil Directors Cut	250	100
Return Fire	150	60
Revolution X	95	50
Ridge Racer	95	50
Ridge Racer Revolution	125	60
Riot	95	50
Rise 2 Resurrection	95	50
Risk	350	150
Riven Myst 2	350	150
Road Rage	95	50
Road Rash	150	60
Road Rash 3D	225	80
Roboopit	95	50
Robotron X	95	50
Rock n Roll Racing 2	225	80
Rosco McQueen	95	50
Rouge Trip	350	150
Rushdown	395	200
S.C.A.R.S	350	150
Sampras Extreme Tennis	350	150
Samurai Showdown 3	225	80
San Francisco Rush	350	150
Sentient	95	50
Sentinel Returns	95	50
Shadow Gunner	250	100
Shadow Master	95	50
Shellshock	95	50
Shockwave Assault	95	50
Sim City 2000	395	150
Skeleton Warriors	95	50
Skull Monkeys	150	60
Slam n Jam	95	50
Slamscape	95	50
Small Soldiers	395	200
Smash Court Tennis	350	150
Snow Racer 98	150	60
Snowboard Phat Air	150	60
Soulblade	195	80
Soviet Strike	195	80
Space Hulk	95	50
Space Jam	150	60
Spawn	250	100
Speedster	150	60
Spice World	195	80
Spider	150	60
Spot Goes to Hollywood	150	60
Spyro the Dragon	395	200
Star Gladator	95	50
Star Wars Rebel Assault 2	225	80
Starblade Alpha	95	50
Starfighter 3000	95	50
Starwinder	95	50
Steel Harbringer	95	50
Steel Reighn	150	60
Streak	350	150
Street Fighter 2 Collection	395	200
Street Fighter 2 the Movie	150	60
Street Fighter Alpha	150	60
Street Fighter Alpha 2	250	100
Street Fighter Ex Plus	350	150
Street Racer	150	60
Strike Point	95	50
Striker 96	95	50
Sukoden	195	80
Super Football Champion	95	50
Super Pang Collection	250	100
Super Puzzle Fighter 2	250	100
Supersonic Racers	150	60
Swagman	150	60
Syndicate Wars	195	80
Tekken	150	60
Tekken 2	225	100
Tekken 3	395	200
Tempest X3	95	50
Ten Pin Alley	350	150
Tenchu	395	200
Tennis Arena	225	80
Test Drive 4	225	80
Test Drive 4X4	350	150
Test Drive 5	395	200
Test Drive Off Road	150	60
Tetris Plus	395	200
The Contract	350	150
The Note	150	60
Theme Hospital	350	150
Theme Park	295	120
Three Lions	225	80
Thunderhawk 2 Firestorm	95	50
Tiger Shark	95	50
Tilt	150	60
Time Commando	150	60
Time Crisis	225	100
Time Crisis + Pistol	450	200
Titan Wars	95	50
Tobal No 1	150	60
Toca Touring Car	225	100
Toca Touring Car 2	395	200
Tokyo Highway Battle	150	60
Tomb Raider	225	100
Tomb Raider 2	250	100
Tomb Raider 3	395	200
Tombi	295	120
Tommi Mäkinen Rally	150	60
Top Gun	150	60
Total Drivin	150	60
Total Eclipse	95	50
Total NBA 96	95	50
Total NBA 97	95	50
Total NBA 98	150	60
Transport Tycoon	295	120
Trash! It	150	60
Treasures of the Deep	150	60
True Pinball	225	100
Tunnel B1	95	50
Twisted Metal	295	120
Twisted Metal 2 World	350	150
Unholy War	350	150
V 2000	150	60
V-Ball	250	100
V Rally Dual Shock	225	100
V-Rally	150	60
V-Tennis	150	60
Vandal Hearts	225	100
War Games	350	150
War Gods	95	50
Warcraft 2	250	100
Warhammer Dark Omen	295	120
Warhammer	250	100
Warhawk	95	50
Wayne Gretzky Hockey 98	150	60
WCW vs Nitro	350	150
WCW vs the World	350	150
Versailles	225	100
Whizz	95	50
Victory Boxing	225	80
Victory Boxing 2	350	150
View Point	95	50
Vigilante 8	350	150
Wild 9	295	120
Wild Arms	350	150
Williams Arcades Greatest Hits	95	50
Wing Commander 3	95	50
Wing Commander 4	150	60
Wing Over	350	150
Wipe Out	95	50
Wipe Out 2097	225	100
Viper	95	50
Virtual Golf	150	60
Virtual Pool	295	120
VMX Racing	295	120
World Cup 98	225	100
World Cup Golf	95	50
World League Soccer 98	225	80
Worms	225	100
VR Baseball	225	100
VR Baseball 99	350	150
VR Powerboat Racing	150	60
Wreckin Crew	150	60
Wrestlemania	150	60
Vs	150	60
WWF In Your House	195	80
WWF Warzone	395	200
X-Com 2 Terror From the	350	150
X-Com Enemy Unknown	225	80
X-Men	195	80
X-men vs Street Fighter	395	200
X2	95	50
Xenocracy	95	50
Xevious 3D	95	50
Yuzha Heavens Gate	150	60
Z	95	50
Zero Divide	95	50
Zero Divide 2	150	60

BEGAGNADE NINTENDO 64 SPEL

Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper	Titel	vi säljer	köper
1080	495	250	Duke Nukem 3D	350	150	Int. Superstar Soccer 98	450	200	Nascar 99	495	250	Super Mario 64	295	120
Aero Fighter Assault	275	120	Duke Nukem Time to Kill	495	220	Jest	450	220	NBA Hangtime	195	80	Superman 3D	450	200
Aero Gauge	275	120	Earthworm Jim 3D	450	220	Killer Instinct Gold	250	100	NBA Jam 99	450	220	Tetrisphere	295	120
All Star Tennis	450	220	Extreme G	295	120	Knife Edge	450	220	NBA Live 99	495	250	Top Gear Overdrive	495	250
All Stars Baseball 99	395	180	Extreme G 2	450	220	Kobe Bryant NBA Basket	275	120	NBA Pro 98	450	200	Top Gear Rally	350	150
Banjo Kazooie 3D	495	250	F-Zero X	450	220	Lamborghini Challenge	275	120	NFL Quarterback Club 98	395	180	Turok 2 Seeds of Evil	495	250
Bio Freaks	350	150	F1 Pole Position	295	120	Looney Tunes Space Race	495	250	NHL 99	495	250	Turok Dinosaur Hunter	350	150
Blast Corps	250	100	F1 World Grand Prix	425	200	Lylat Wars	295	120	NHL Breakaway 98	250	100	V-Rally	495	250
Body Harvest	450	220	FIFA 64	175	50	Lylat Wars + Rumble Pack	395	170	NHL Breakaway 99	425	220	Waialae Country Club Golf	350	180
Bomberman 64 3D	275	120	FIFA 98	395	180	Mace	250	100	Off Road Challenge	395	200	Wave Race 64	275	120
Bomberman Hero	425	200	FIFA 99	495	250	Madden 64	195	80	Olympic Hockey	250	100	Wayne Gretzky Hockey	195	80
Buck Bumble	450	220	Fighters Destiny	295	120	Madden NFL 99	495	250	Paperboy	450	220	Wayne Gretzky Hockey 98	250	100
Bust A Move 2	295	120	Fighters Destiny 2	450	220	Mario Kart 64	395	200	Penny Racers	450	220	WCW vs Nitro	395	200
Bust A Move 3	425	200	Fighting Force 64	495	220	Micro Machines	495	250	Pilotwings 64	295	120	WCW NWO Revenge	495	250
Chameleon Twist	250	100	Forsaken	295	120	Mischief Makers	250	100	Playmobile	450	220	Wetrix	395	180
Chartys Blast Challenge	395	180	G.A.S.P.	395	180	Mission Impossible	495	250	Quake 64	325	150	Wipe Out 64	495	250
Chopper Attack	395	200	Gex 2	450	220	Monaco GP Racing Sim	495	250	Rampage World Tour	450	200	Virtual Chess	450	220
Clayfighter 63 1/2	250	100	Glover	450	220	Mortal Kombat 4	450	220	Road Rash	495	250	World Cup 98	395	200
Cruisin USA	275	120	Goldeneye 007	425	200	Mortal Kombat Mythologies	295	120	Robotron X	195	80	Yoshis Story	395	200
Cruisin World	395	200	GT 64 World Championship	425	200	Mortal Kombat Trilogy	350	150	San Francisco Rush	275	120	Zelda the Ocarina of Time	525	300
Dark Rift	195	80	Harvest Moon	495	250	Mud Monsters	450	220	Snow Board Kids	395	200			
Diddy Kong Racing	395	200	Hexen	295	120	Multi Racing Championship	350	150	Space Station Silicon Vally	450	200			
Doom 64	350	150	Holy Magic Century	495	220	Mystical Ninja	450	220	Star Shot Space Circus	450	200			
Dual Heroes	275	120	Int. Superstar Soccer 64	275	120	Nagano Winter Olympics	295	120	Star Wars Shadows of the	275	120			

TILLBEHÖR BEG

Nintendo 64

Action Replay	395	150
Antennkabel Freetron	125	30
Antennkabel Original	150	50
Game Booster N64	395	150
HK Annan modell	150	50
HK Färg, Original	195	120
HK Sharkpad Pro	150	50
Joystick Arcade Shark	395	150
Minneskort 20 x Datel	350	100
Minneskort 4 x Joytech	150	50
Minneskort Standard Kopia	75	25
Minneskort Standard	125	40
Ratt Mad Catz	450	200
Rumble Pack + 4x minne	250	80
Rumble Pack färg, Joytech	95	30
Rumble Pack Original	150	50
Rumble Väst	395	150
X Tender	75	20

Playstation

Action Replay Datel	295	100
Antennkabel ny modell	150	50
HK Analog Original	125	50
HK Dual Shock	250	100
HK Joystick, Arcade	250	50
HK Negcon	195	80
HK Original	125	50
HK Original kopia	75	25
HK Resident Evil	125	50
Hk The Glove	395	150
Joystick Acclstick	195	80
Link Up Kabel	75	25
Minneskort 1080 block	450	200
Minneskort 120 block	175	50
Minneskort 15 block kopia	85	30
Minneskort 240 block	250	80
Minneskort 360 block	325	100
Minneskort 720 block	395	150
Minneskort original	125	40
Multi Tap	250	100
Mus	195	80
Namco Fighting Stick	495	200
Pedaler Mad Catz	195	50
Pistol, Erazer Gun,	250	100
Pistol, Real Arcade +	395	200
Pistol, övriga modeller	125	30
Ratt Dual Shock Mad Catz	595	300
Ratt med Pedaler Mad Catz	495	220
Ratt Mad Catz	275	60
RGB Kabel	95	25
X-Tender	60	15

KÖP, BYT & SÄLJ DINA SPEL I VÅRA BUTIKER

Så här BYTER du dina spel.

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in för byte. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du och lägg på 15% på summan. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. Längre ner på pappret skriver du vilka spel du vill ha istället. Ange alltid reserver på de produkter du vill köpa. Detta ifall vi skulle ha slutsålt på önskat spel. Vill du enbart ha ett spel så skriv detta så ringer vi upp dig ifall det skulle vara slutsålt.

3. Byter du in spel för mindre än vad du köper så för du lösa ut paketet med mellanskillnaden på posten. Byter du in för mer än vad du köper kommer det ett utbetalningskort i brevlådan inom en vecka.

4. Sist på pappret skriver du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

5. Skicka in dina spel till: Nordic Games Bytesavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

6. Sätt dig ner hemma och invänta dina spel. Har vi allt i lager brukar det komma inom några dagar.

Så här SÄLJER du dina spel:

1. Gör en lista på ett papper över vilka spel du skickar in till oss för att sälja. På listan skriver du titel, format och vårt inköpspris (se lista). Längst ner summerar du hur mycket du skall ha. Saknar spelet du säljer något skall du dra av 25% per saknad manual/kartong eller box. Detta gäller bara spel och ej tillbehör/basenhet.

2. På pappret skriver sedan du namn, adress, personnummer och telefonnummer. Är du under 16år måste vi ha din förälders namnteckning.

3. Längst ner skriver du hur du vill ha pengarna utbetalade. Vill du ha dem till ett konto skriver du din banks namn och ditt kontonummer/personkonto/lönekonto nummer. Har du inget konto skickar vi check som du löser in på närmaste postkontor/lantbrevbärare.

4. Skicka in dina spel till: Nordic Games Inköpsavdelning, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

5. Sätt dig ner hemma och invänta dina pengar. Normalt kommer pengarna inom 5-10 dagar.

Så här KÖPER du beg. spel:

Gå igenom listorna och bestäm dig för vad du vill ha. Prislistor hittar du i denna katalog, Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com. Tänk helst ut ett alternativ du kan tänka dig ifall något skulle vara slutsålt. Är du osäker på vad du skall köpa eller inte vet vad olika titlar är går det bra och ringa oss och fråga. Vi kan det mesta och de flesta spelen i listorna. Sedan beställer du som vanligt med följande alternativ:

1. Telefon 054-18 83 18 vardagar 10-19, lördagar 11-15.

2. Telefax 054-10 16 50.

3. Mail: order@nordicgames.com

4. Webshop: www.nordicgames.com.

Skicka in dina spel utan kostnad*

Numera kan sända dina gamla TV-Spel utan att betala någon frakt. Använd nedanstående tjänster. Vill dock skicka som på egen hand går detta också bra. Skicka spelen till: Nordic Games, Box 5083, Rattgatan 6, 650 05 Karlstad.

Försäljning/byte under 1 kilo:
Skicka dina spel i ett vadderat kuvert utan kostnad till oss. Adressen är: Frisvar, Nordic Games, Svarspost 650 359 300, Box 5083, 650 05 Karlstad.
Använder du denna adress debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi av detta belopp vid utbetalning/byte.

Försäljning/byte över 1 kilo:
Ring oss på 054-188318 och begär en gratis paketavi. Denna avi skickar vi till dig samma dag som du ringer. Denna avi är en förskottsbetald företagspaket avi som du lämnar in tillsammans med ditt paket på närmaste postkontor/lantbrevbärare. Med denna avi kan du skicka spel till oss för upptill 25 kilo. Använder du denna avi debiterar posten oss för frakten. Är värdet på dina spel över 1000kr bjuder vi på frakten. Är värdet under 1000kr så drar vi 58 kronor.

Regler för köp, byt och sälj.

1. Aktuella prislistor finner du senaste numret av Super Play, Svenska Playstation Magazinet eller i vår webshop www.nordicgames.com . Priserna i postorderkatalogen gäller tom 31 januari 1999. Har du inte tillgång till detta så ringer du oss enklast på 054-188318.
2. Ring oss för prisinformation på produkter som du inte hittar i listorna.
3. Saknar spelet kartong/box eller manual så drar vi av 25% av inköpspriset. Detta gäller inte tillbehör eller basenheter.
4. Säljer eller byter du produkter med oss måste du vara 16år. Om du är under 16år måste målsman enligt lag skriva på.
5. Vid försäljning lämnar vi alltid 1 års garanti.
6. En del titlar i listorna är inte släppta eller slutsålda. Vid beställning av dessa skickar respektive produkt när den kommer i lager.
7. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben har 10% rabatt på begagnade spel (se sid 81).
8. Alla medlemmar i Nordiska Spelklubben får 10% mer när de säljer sina spel kontant. (se sid 81).
9. Har vi öppnat expedierat ditt inskickade paket är bytet/försäljningen definitiv. Du kan alltså inte få inskickade spel tillbaka ifall du ångrar dig.

BESTÄLLNINGSKUPONG

Vill du inte klippa i tidningen skriv på ett linjerat papper och skicka in till: FRISVAR Nordic Games, Svarspost 650 359 300, 658 00 Karlstad ! Glöm inte att fylla i namn och adress.

	Produkt/titel	Pris
1		
2		
3		
	Här skriver du in ditt första fripel (om du beställt 3 produkter)	0:-
4		
5		
6		
	Här skriver du in ditt andra fripel (om du beställt 6 produkter)	0:-

	Reserv produkt/titel	Pris
1		
2		

☐ Ja tack! Jag vill bli medlem i Nordiska Spelklubben och få rabatter. (150:-/år)
☐ Nej tack! Jag vill inte bli medlem.
☐ Jag är redan medlem i Nordiska Spelklubben, vg dra av min rabatt.. Medlems nr. ____

Namn | Tel
Adress
Postnr/ort
Målsmans underskrift, om under 16 år.

☐ Ja tack, Jag vill ha Nordic Games Postorderkatalog gratis.

Frankeras ej! Nordic Games betalar portot

Nordic games postorder

Nordic Games Postorder

Svarspost 650 359 300
658 00 Karstad

Nintendo

STAR WARS ROGUE SQUADRON

High Resolution!

Star Wars: Rogue Squadron är kompatibelt med Memory Expansion Pak*.

Upplev tidernas äventyr i högupplösning (640x480) med knivskarp grafik – bara till Nintendo 64!

*Säljs separat.

-bli medlem nu!

club Nintendo®

Only For NINTENDO 64®

www.nintendo-se.com

© Berosala AB 1998